PlayStation
PAL
BUSHIDO BLADE™
SQUARESOFT®
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
PlayStation TM

Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation™. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation™ para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation™ para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation™. • Inserte el disco en la PlayStation™ con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

En la última página de este manual encontrará los números de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.) y del servicio de asistencia directa (Games Hotline No.).

© 1997 Square Co., Ltd/Lightweight Co., Ltd. All Rights Reserved. Sound © 1997 ARIKA. Squaresoft is a registered trademark of Square Co., Ltd. Bushido Blade is a trademark of Square Co., Ltd. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Square Co., Ltd.

1 or 2 Players | Memory Card 1 block | Link Cable 2 Consoles

SCES - 00899

BUSHIDO BLADE™

SÓLO PODRÁS SOBREVIVIR UTILIZANDO SABIAMENTE TU ESPADA

Se dice que en las profundidades de las montañas del sur de Japón se encuentra el Meikyokan, un club privado de judo donde, desde hace 500 años, se imparten las enseñanzas sagradas de los Narukagami Shinto.

También se dice que, dentro del Meikyokan existe una sociedad secreta de asesinos llamados Kage. Cada Kage debe jurar lealtad y discreción total a la sociedad, pagando con su vida el incumplimiento de dicho juramento.

Obviamente, esto es sólo un mito, pues ningún Kage ha llegado nunca a abandonar el club.

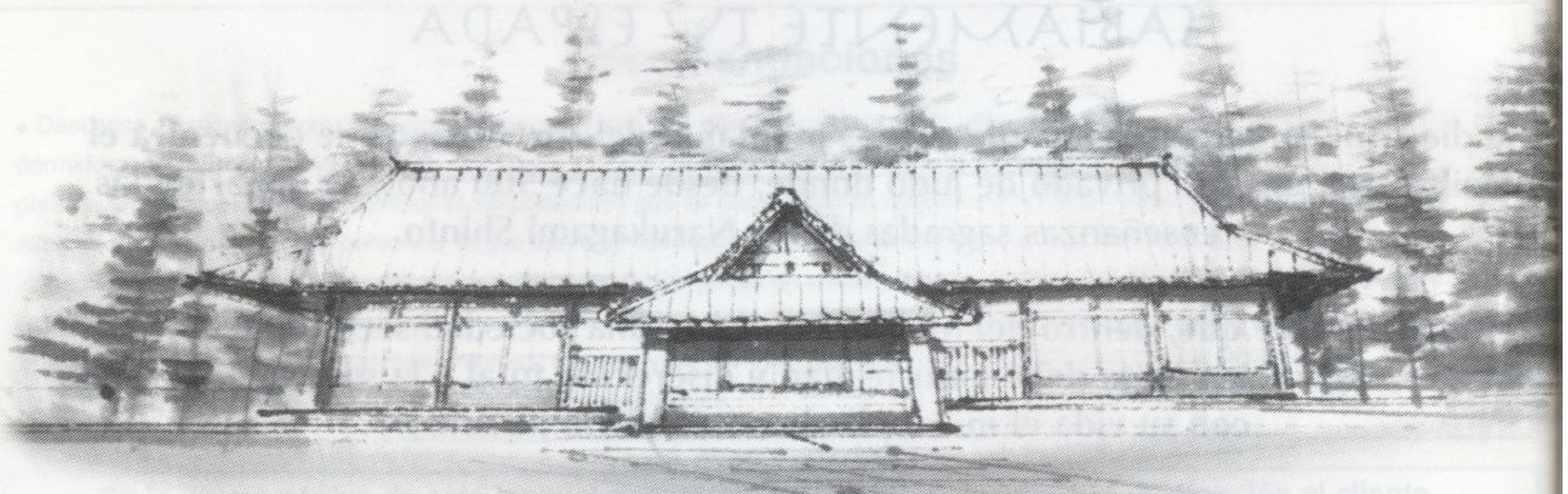
Hasta que un día, uno de ellos consiguió escapar.

Para vengarse, el consejo del Meikyokan ordenó a varios asesinos que acabaran con su ex-compañero o, de lo contrario, pagarían con sus propias vidas.

Consiguieron alcanzar al Kage fugitivo en las ruinas del castillo Yin-Yang, donde tuvo lugar una sangrienta batalla y sólo uno de los asesinos sobrevivió para contarla.

BUSHIDO

Bushido, el camino del guerrero, es un código de honor muy arraigado y seguido estrictamente por los Samurai japoneses desde el año 1000 hasta 1876 d.C. Este mismo código sirvió de lazo de unión entre las creencias tradicionales de Shinto y Zen, y dio lugar a la aparición de virtuosos y honorables guerreros.



En BUSHIDO BLADE™, los jugadores serán penalizados por luchar deshonestamente, por ejemplo, por atacar a un oponente por la espalda al tratar de escapar. Si luchas deshonestamente, no podrás descubrir los secretos del Kage, lo que va totalmente en contra de las honorables enseñanzas del Bushido. Para los acérrimos seguidores del Bushido, el deshonor es aún peor que la muerte.

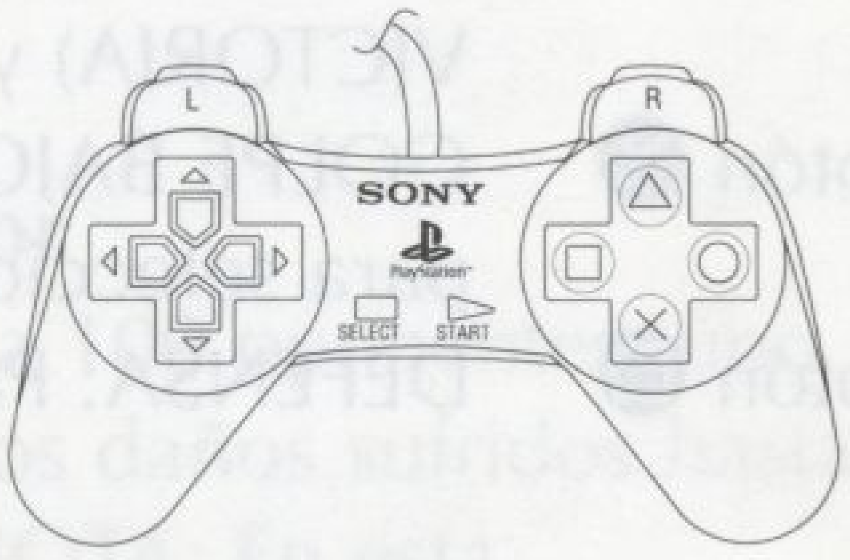
INSTALACIÓN

Instala la consola de juegos PlayStation™ de acuerdo con las instrucciones del manual. Asegúrate de que está apagada antes de introducir o sacar un disco compacto. Introduce el CD de BUSHIDO BLADE™ y cierra la cubierta del disco. Conecta los mandos de juego y enciende la consola PlayStation™. Sigue las instrucciones en pantalla para empezar la partida. No es aconsejable introducir o retirar periféricos ni tarjetas de memoria una vez que la unidad esté encendida. Asegúrate de que dispones de suficientes bloques libres en la tarjeta de memoria ANTES de empezar a jugar.

TARJETAS DE MEMORIA

Con BUSHIDO BLADE™ podrás grabar tus partidas en una tarjeta de memoria, aunque sólo se puede utilizar una tarjeta introducida en la ranura de la tarjeta de memoria 1 (debes introducirla antes de encender la PlayStation™). Para poder grabar una partida, necesitarás, al menos, un bloque libre en la tarjeta de memoria. Si la tarjeta está llena, utiliza el administrador de memoria interno de la PlayStation™ como se describe en el manual de instrucciones.
IMPORTANTE: Nunca retires la tarjeta de memoria mientras se esté grabando o cargando una partida, pues hacerlo podría dañar la información que se esté transfiriendo.

CONTROLES BÁSICOS



Botón START (COMIENZO): Pulsa este botón para saltarte la secuencia introductoria o para interrumpir la partida (vuelve a pulsarlo para reanudarla).

Botón SELECT (SELECCIÓN): Sólo podrás rendirte cuando te hayan destrozado las piernas y te resulte imposible mantenerte en pie (consulta la sección DAÑOS CORPORALES).

NOTA: Pulsa los botones L1, L2, R1, R2, SELECT y START (simultáneamente) para regresar al menú principal.

Los botones de dirección

Movimiento: Utiliza los botones de dirección en conjunción con otros botones para atac y realizar selecciones en el menú.

→ Movimiento hacia delante
← Movimiento hacia atrás
↑ Movimiento hacia la izquierda (hacia el fondo de la pantalla)
↓ Movimiento hacia la derecha (hacia el área de primer plano)

NOTA: Estos controles de movimiento se aplican al personaje cuando éste se encuentra e la parte izquierda de la pantalla, y se invierten cuando se encuentra en la parte derecha.

Botón L1	BOTÓN DE MOVIMIENTO LIBRE: Si lo pulsas en combinación con los botones de dirección, podrás correr en cualquier dirección (correr libremente
Botón L2	N/A
Botón R1	AUMENTA EL CENTRO DE GRAVEDAD: Pulsa este botón para aumentar la posición del personaje (consulta la sección BOTONES ESENCIALES: R1, R2).
Botón R2	REDUCE EL CENTRO DE GRAVEDAD: Pulsa este botón para reducir la posición del personaje (consulta la sección BOTONES ESENCIALES: R1, R2).
Botón △	GOLPE ALTO: Para golpear la cabeza del oponente.
Botón ○	GOLPE MEDIO: Para golpear el torso del oponente. Este botón también cancela las opciones de REPLAY (REPETICIÓN), VICTORY POSE (POSE DE VICTORIA) y CONTINUE (CONTINUAR).
Botón ✕	GOLPE BAJO: Para golpear las piernas del oponente. Este botón también sirv para seleccionar modalidades, personajes y armas.
Botón □	DEFENSA: Para bloquear el ataque del oponente.

REGLAS BÁSICAS

BUSHIDO BLADE™ es un juego innovador que rompe por completo con las convencior de los juegos de lucha tradicionales. Aquí no existen límites de tiempo ni marcadores de energía ni restringidos campos de combate, ¡se trata de lucha pura y dura en un mundo súper real! Utiliza cualquier combinación de seis personajes y ocho armas antiguas para

fortalecer tu estrategia. Conseguirás la victoria golpeando a tu oponente en la cabeza, el pecho o el torso. Con un solo golpe crítico, podrás destruir al enemigo. Así es el sistema de golpe único pero mortal, que sólo encontrarás en BUSHIDO BLADE™.

EL MENÚ PRINCIPAL

STORY MODE (MODALIDAD DE HISTORIA): Uno o dos jugadores

El jugador se convierte en el renegado que ha conseguido escapar de la sociedad secreta de los Kage, y su objetivo consiste en encontrar una ruta de huida dentro del castillo en ruinas a la vez que tendrá que defenderse de los asesinos Kage, decididos a acabar con él. Si utilizas la lucha deshonesta en esta modalidad, no podrás llegar al final.

VS MODE (MODALIDAD DE DUELO): Dos jugadores

Cada jugador selecciona un personaje diferente y un arma. Luego uno de los jugadores deberá escoger el lugar donde se desarrollará la pelea. Al final de la partida, si pulsas sobre CONTINUE (CONTINUAR), podrás empezar una partida nueva sin tener que volver a pasar por las pantallas de selección de personaje, arma y campo de batalla. Si la opción CONTINUE está seleccionada, aparecerá en pantalla el número de victorias de cada jugador.

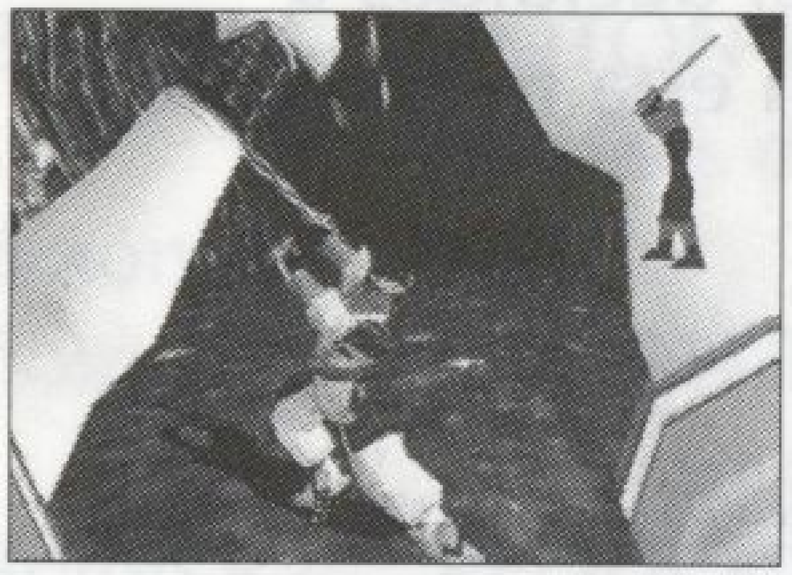
SLASH MODE (MODALIDAD FULMINANTE): Un jugador

El objetivo del jugador consiste en derrotar a 100 oponentes, uno tras otro. El personaje no se recuperará de los daños sufridos hasta que muera y el jugador elija CONTINUE. NOTA: En esta modalidad, Katana es la única arma disponible.

TRAINING MODE (MODALIDAD DE ENTRENAMIENTO): Un jugador

El jugador podrá seleccionar el oponente y el arma que quiera para practicar las diferentes estrategias de ataque. En esta modalidad, el campo de batalla incluye sólo tres zonas. Además, se utilizan espadas de madera, no reales. Cuando quieras dejar de entrenar, pulsa los botones SELECT, START, L1, L2, R1 y R2 simultáneamente.

POV MODE (MODALIDAD DE 1ª PERSONA)/LINK MODE (MODALIDAD DE CONEXIÓN): Uno o dos jugadores



En estas modalidades, el jugador podrá luchar utilizando la perspectiva del personaje. POV MODE es para un solo jugador, mientras que LINK MODE es para dos.

NOTA: Aspectos como la separación entre los personajes y la función de los botones de dirección difieren ligeramente de los de otras modalidades. Consulta las secciones POV MODE y LINK MODE que aparecen más adelante en este manual.

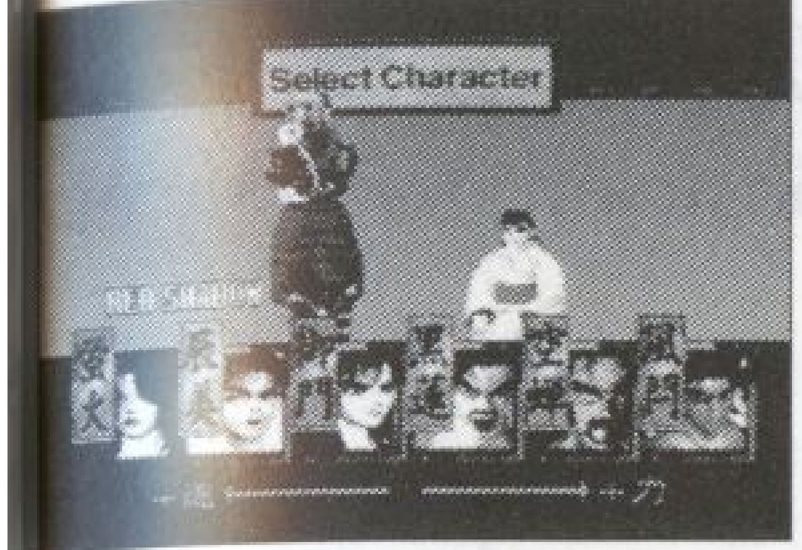
MOVIE (PELÍCULA): Esta es la película que sirve de introducción a BUSHIDO BLADE™.

También podrás ver películas de desenlace de los personajes aunque, para ello, primero tendrás que completar la partida con el personaje cuya película quieras ver.

OPTION MENU (MENÚ DE OPCIONES)

Con este menú, podrás modificar las opciones del juego. Consulta la sección titulada OPTION MENU que aparece más adelante en este manual.

SELECCIÓN DE PERSONAJES



Utiliza los botones de dirección IZQUIERD0 o DERECH0 para seleccionar tu personaje, tu oponente, tu arma y la suya. Después, utiliza los mismos botones para seleccionar el campo de batalla. Para confirmar cada selección, pulsa el botón ⊗.

ATAQUES Y COMANDOS BÁSICOS

ATAQUES BÁSICOS

Los controles para los ataques básicos aparecen indicados en el recuadro de abajo. Sin embargo, dependiendo del arma o la posición (y, en algunos casos, también del personaje) puede que algunos ataques no estén disponibles.
Nota: Estos son los comandos que se utilizan cuando el personaje se encuentra en la parte izquierda de la pantalla.

Ataque a la vez que el personaje corre libremente:	L1 + Botones de dirección
Ataque a la vez que el personaje salta:	→ + R2 + R1
Ataque adicional:	← → + ⊗
Ataque en picado:	R2
Ataque hacia arriba:	← + ◎
Cegada:	→ + R2 R2

ATAQUE A LA VEZ QUE EL PERSONAJE CORRE LIBREMENTE

L1 + Botones de dirección
Puede realizarse con cualquier arma. Pulsa el botón △ para atacar mientras continúas corriendo. Pulsa el botón ◎ y el ⊗ para parar después de atacar.

ATAQUE A LA VEZ QUE EL PERSONAJE SALTA

➡ + R2 + R1

Puede utilizarse con cualquier arma. Pulsa el botón de ataque a la vez que saltas. Pulsa el botón △ para aterrizar en una posición elevada, el ◎ para una posición normal y el ⊗ para una posición baja.

ATAQUE ADICIONAL

⬅ ➡ + ⊗

Un ataque muy eficaz contra un oponente que se haya derrumbado.

PIERNAS DESTROZADAS/INCAPACIDAD PARA PERMANECER EN PIE

Según las piernas vayan sufriendo daños, irás perdiendo la capacidad de movimiento, no tendrás la posibilidad de cambiar de posición y, al final, el personaje no podrá permanecer en pie.

ATAQUE EN PICADO

R2

Aunque el personaje ya no pueda permanecer en pie, todavía podrá esquivar ataques. Para ello, pulsa el botón R2 y, cuando el personaje esté en el suelo, pulsa los botones de dirección SUPERIOR o INFERIOR para que se revuelque.

ATAQUE HACIA ARRIBA

⬅ + ◎

Este ataque permite al personaje atacar a su oponente a la vez que vuelve a ponerse en pie.

LANZAMIENTO DE ARMA SECUNDARIA

➡ + ◎

Aunque el personaje ya no pueda permanecer en pie y se encuentre en una posición baja, todavía puede lanzar su arma secundaria sin tener que pulsar el botón R2.

CEGADA

➡ + R2 R2

Aunque el personaje ya no pueda permanecer en pie y se encuentre en una posición baja, todavía podrá cegar a su oponente.

RENDICIÓN

Botón SELECT

Cuando el personaje ya no pueda permanecer en pie, tendrá la posibilidad de rendirse: se sentará y, honorablemente, permitirá que su oponente le corte la cabeza.

CAMBIO DE MOVIMIENTOS

La mayoría de los juegos de lucha utilizan un sistema de comandos por medio del cual, secuencias de botones predeterminadas sirven para llevar a cabo ataques especiales. BUSHIDO BLADE™ introduce un método de cambio de movimientos único y mucho más realista. Con este sistema, el jugador empieza a realizar un movimiento pulsando un botón y, seguidamente, realiza un segundo movimiento pulsando otro botón, de tal manera que se lleva a cabo una técnica o movimiento especial. Los saltos y ataques principales descritos en las secciones que presentamos a continuación constituyen comandos esenciales para este sistema de cambio de movimientos.

NOTA: En este manual, las descripciones de movimientos aparecen como ⊗, △, △ en lugar de como ⊗ △ △ para indicar un retraso o pausa entre botón y botón.

CONFRONTACIÓN

Cuando los dos jugadores atacan al mismo tiempo, se crea una situación de confrontación. En este caso, tendrás que empujar a tu oponente para deshacerte de él pulsando uno de los botones de ataque repetidamente. El personaje que pierda la confrontación se verá obligado a retroceder, y el ganador conseguirá la ventaja. El perdedor puede intentar esquivar el empujón del oponente y hacerse con la ventaja pulsando el botón de dirección IZQUIERDO.

INTERRUPCIÓN DE LA DEFENSA

Este juego dispone de un sistema de defensa único (botón ■). A diferencia de los juegos de lucha convencionales, que ofrecen un sistema de bloqueo automático, en BUSHIDO BLADE™ los movimientos de defensa se llevan a cabo intencionalmente bloqueando el ataque del oponente con tu arma. Sin embargo, cuando la potencia de ataque del oponente sea mayor que la potencia de defensa de tu personaje, es posible que éste pierda el equilibrio.

Aunque no sufrirás ningún daño, perderás temporalmente el control del personaje (esto es lo que llamamos interrupción de la defensa). Obviamente, esta no es una situación muy prometedora pero, si pulsas el botón R2 en el momento en que el personaje pierde el equilibrio, éste podrá echarse hacia atrás dando vueltas y esquivar el siguiente ataque del oponente. Este movimiento resulta esencial para aquellos que estén utilizando un personaje más débil.

BOTONES ESENCIALES: R1, R2

Los botones R1 y R2 son esenciales en este juego, pues saber aumentar y reducir el centro de gravedad del personaje es una habilidad necesaria para poder realizar con éxito la mayoría de los ataques principales y especiales.

Nota: Estos son los comandos que se utilizan cuando el personaje se encuentra en la parte izquierda de la pantalla.

Paso en cuclillas:	➡ + R2
Salto:	➡ + R2 R1
Arma secundaria:	➡ + R2 ◎
Cegada:	➡ + R2 R2

PASO EN CUCLILLAS

Constituye un movimiento esencial en BUSHIDO BLADE™, pues lanzarse al ataque y reducir el centro de gravedad permite llevar a cabo varios movimientos especiales. El paso en cuclillas también puede utilizarse para recoger un arma secundaria abandonada en el suelo.

NOTA: Estos movimientos pueden realizarse con cualquier arma y desde cualquier posición.

SALTO

Coge impulso realizando un paso en cuclillas y da un salto gigantesco.

ARMA SECUNDARIA

➡ + R2 ◎

Lanza cualquier arma secundaria de que dispongas (aunque, si tu personaje ha sido herido en el brazo izquierdo, no podrás hacerlo).

CEGADA

➡ + R2 R2

Un personaje puede cegar a su oponente tirándole arena, barro o nieve a la cara. Aunque el oponente no sufrirá ningún daño, esta técnica crea una buena oportunidad de ataque.

NOTA: Si pulsas ➡ + R2, el personaje volverá a la posición normal.

Ataque principal	Mientras estés realizando un paso en cuclillas, pulsa el botón △ o el ✕
Escalar a niveles superiores	Botón de dirección + R1
Esquivar ataques	Cuando las armas choquen: R2

ATAQUE PRINCIPAL

Mientras estés realizando un paso en cuclillas, pulsa el botón △ o el ✕ para llevar a cabo varios ataques principales. Estos variarán dependiendo de la combinación de personajes y armas. Por ejemplo: Aplastamiento de cabeza ⬅ ➡ + R2 + △.

ESCALAR A NIVELES SUPERIORES

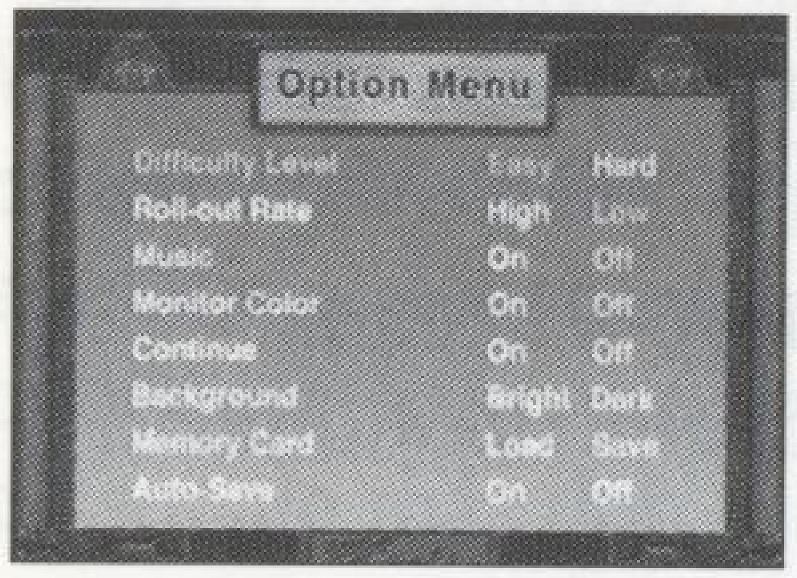
Botones de dirección + R1

Utiliza los botones de dirección para moverte en la dirección que quieras y pulsa el botón R1 para escalar. También puedes llevar a cabo esta acción mientras corres. La velocidad de escalada dependerá del personaje con que estés jugando.

ESQUIVAR ATAQUES

(Cuando las armas chocan: R2)
Cuando tu oponente golpee el arma de tu personaje y éste pierda el equilibrio, pulsa el botón R2 para rodar hacia atrás inmediatamente. Así, aumentará el espacio entre los personajes y te resultará más fácil evitar ataques combinados.

OPTION MENU (MENÚ DE OPCIONES)



Utiliza los botones de dirección SUPERIOR/INFERIOR para seleccionar opciones y los botones IZQUIERDO/DERECHO para modificarlas. Cuando hayas terminado, pulsa el botón ○ o el △ para regresar al menú principal.

DIFFICULTY LEVEL (NIVEL DE DIFICULTAD)

Esta opción te permitirá ajustar el grado de dificultad a tu gusto: EASY (FÁCIL) o HARD (DIFÍCIL).

ROLL-OUT RATE (MEDIA DE CAÍDAS)

Se puede aumentar o reducir la posibilidad de caída de los personajes al chocar contra obstáculos u otros personajes. Si la opción HIGH (ALTA) está seleccionada, el personaje se caerá no sólo al chocar contra otro personaje, sino también al chocar contra obstáculos y paredes. Si la opción LOW (BAJA) está seleccionada, existe una posibilidad menor de que el personaje se caiga.

MUSIC (MÚSICA)

Escoge ON (con música) u OFF (sin música).

MONITOR COLOR (COLOR DE LA PANTALLA DE JUEGO)

Puedes seleccionar OFF para jugar en blanco y negro u ON para jugar en color. Cualquier cambio que hagas surtirá efecto cuando regreses al menú principal.

CONTINUE (CONTINUAR)

Escoge ON para activar esta función u OFF para desactivarla.

BACKGROUND (FONDO)

Puedes modificar el brillo de fondo del campo de batalla; escoge entre BRIGHT (CLARO) y DARK (OSCURO).

MEMORY CARD (TARJETA DE MEMORIA)

Puedes grabar las modificaciones realizadas en la opciones, las películas de los personajes y la posición actual del jugador en la partida. Selecciona SAVE para grabar la partida o LOAD para cargarla. Después pulsa el botón ⊗ para continuar. Para grabar se utilizará un bloque de la tarjeta de memoria. NOTA: Sólo se puede grabar o cargar información introduciendo la tarjeta de memoria en la ranura de la tarjeta de memoria 1.

AUTO-SAVE (GUARDAR INFORMACIÓN AUTOMÁTICAMENTE)

La partida se puede grabar automáticamente en una tarjeta de memoria sin tener que seleccionar SAVE (GRABAR) en el menú denominado MEMORY CARD (TARJETA DE MEMORIA). Selecciona ON para activar esta función. La información se cargará automáticamente nada más empezar. No olvides introducir la tarjeta de memoria en la que grabaste la partida en la ranura de la tarjeta de memoria 1.

SISTEMA DE DAÑOS CORPORALES

En lugar de un marcador de vida o energía, BUSHIDO BLADE™ introduce el concepto de daños corporales, por el que el personaje va debilitándose a medida que va sufriendo daños. A medida que una parte del cuerpo del personaje va sufriendo más y más daños, esta parte va debilitándose hasta que deja de funcionar por completo. Este sistema garantiza que los jugadores no subestimen ni el más suave de los golpes.
Por ejemplo: Cuando una parte del cuerpo sufre un daño leve, el personaje se encoge durante unos instantes y su capacidad de movimiento se reduce.
Cuando el brazo izquierdo sufre un daño considerable, el personaje pierde la habilidad

de sujetar el arma con las dos manos y, por lo tanto, se reduce la eficacia de la misma. Cuando las piernas sufren un daño considerable, el personaje pierde la capacidad de permanecer en pie, lo que limita en gran medida el movimiento y los ataques.

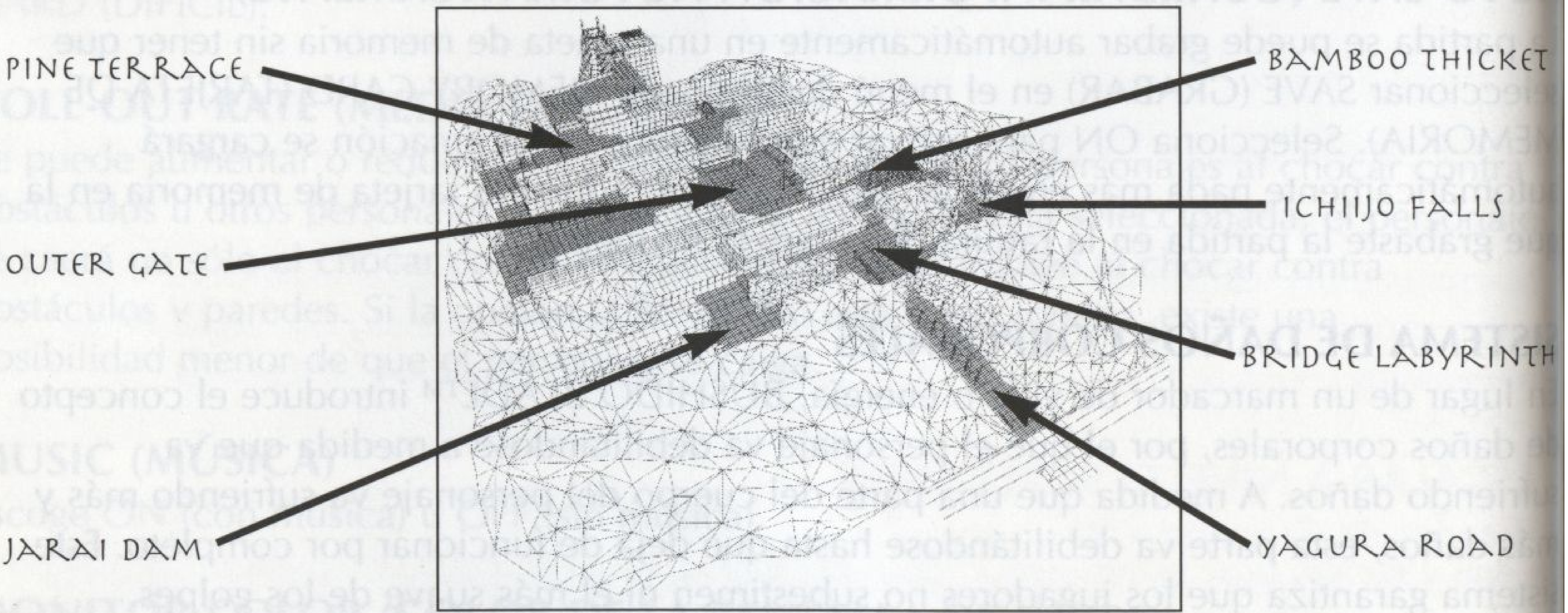
MEDIDA DEL NIVEL DE ACTUACIÓN DEL PERSONAJE

Se utilizan diferentes efectos luminosos para indicar el nivel de daños y de defensa del personaje durante el combate.

Verde: Aparece durante la defensa.
Blanco: Aparece cuando las armas de ambos personajes chocan.
Naranja: Aparece cuando se infligen daños.
Rojo: Aparece cuando se da un golpe mortal.

LAS RUINAS DEL CASTILLO YIN-YANG

El campo de batalla de la modalidad de historia está situado en las ruinas del castillo Yin-Yang. Recorre los campos y selecciona la mejor zona de combate a la vez que buscas la ruta de huida.



NOTA: Cuando tu oponente (el personaje controlado por el ordenador) se caiga de algún sitio como, por ejemplo, de un acantilado, podrás elegir entre perseguirle y continuar luchando o ganar y pasar a la zona siguiente.

MODALIDAD DE 1ª PERSONA

En esta modalidad, jugarás utilizando una perspectiva en primera persona, es decir, a través de los ojos del personaje. Aspectos como la separación entre los personajes y la función los botones de dirección difieren ligeramente de los de en otras modalidades, pero los movimientos de ataque y de defensa resultan más emocionantes y desafiantes.

VARIACIÓN DEL CONTROL DEL MOVIMIENTO CON LOS BOTONES DE DIRECCIÓN

El movimiento hacia delante ➡ se convierte en ⬆. Por ejemplo, para realizar un salto ahora debes pulsar ⬆ + (R2)(R1), en lugar de ➡ + (R2)(R1).

Algunos ejemplos de comandos en esta modalidad:

Salto:	⬆ +R2 R1
Arma secundaria:	⬆ + R2 ◎
Ataque adicional:	⬆ ⬇ ⊗

En esta modalidad resulta imposible perder al oponente. Para encontrarlo, pulsa los botones de dirección, el botón de ataque o el de defensa y te encontrarás de cara a tu enemigo.

LINK MODE (MODALIDAD DE CONEXIÓN)

Dos jugadores pueden conectar sus consolas y enfrentarse en duelo del mismo modo que en la modalidad de 1ª persona (la única diferencia es que ahora el oponente es humano). Disfruta de la experiencia de lucha súper realista que te ofrece BUSHIDO BLADE™ con un nivel especial diseñado únicamente para esta modalidad.

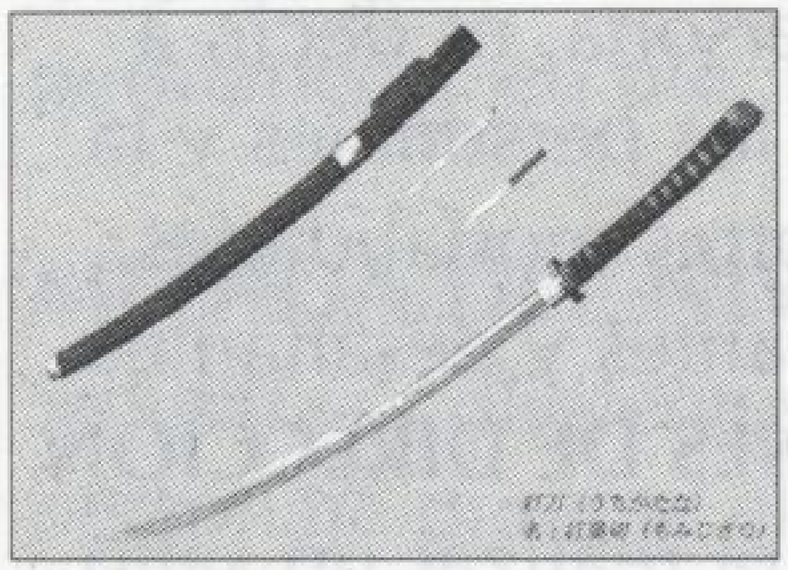
Instalación

Antes de encender las consolas, asegúrate de que cada extremo del Link Cable está conectado correctamente a la terminal en serie E/S situada en la parte trasera de cada PlayStation™. Se necesita un disco de BUSHIDO BLADE™ para cada consola.

Comienzo

Una vez conectado el Link Cable, enciende la PlayStation™, y dará comienzo la secuencia introductoria. Ambos jugadores deberán pulsar el botón START para acceder al menú principal, seleccionar LINK MODE y, por último, pulsar el botón ⊗. Cuando los dos jugadores hayan elegido el personaje y el arma que quieran utilizar, pasarán a la selección del campo de batalla.

KATANA



Longitud total: 92 cm
Longitud del filo: 69,3 cm
Curvatura: 2,1 cm
Peso: 1,5 kg

Características:
Se trata principalmente de un arma que debe manejarse con las dos manos, aunque puede utilizarse con menos eficacia con una sola mano. Tiene un alcance enorme pero resulta un poco lenta a la hora de iniciar ataques.

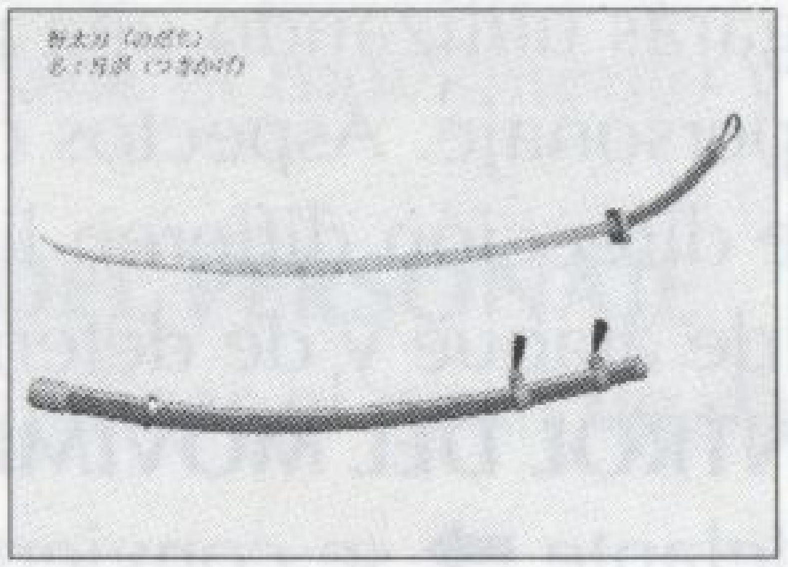
Comandos

Desde una posición elevada:
Tajo vertical + Tajo de torso △ △

Desde una posición normal:
Corre y apuñala (→+L1) ○
Ataque superior vertical ← → △
Tajo diagonal triple ○ ○,→ ○
Barrida + Ataque superior ← → ○ △

Desde una posición baja:
Kawasemi-issen ✕ ○

NODACHI



Longitud total: 119 cm
Longitud del filo: 93,2 cm
Curvatura: 3,9 cm
Peso: 1,9 kg

Características:
Necesitarás las dos manos para poder atacar con esta larguísima espada. Tiene un alcance enorme pero resulta bastante lenta a la hora de empezar y finalizar ataques.

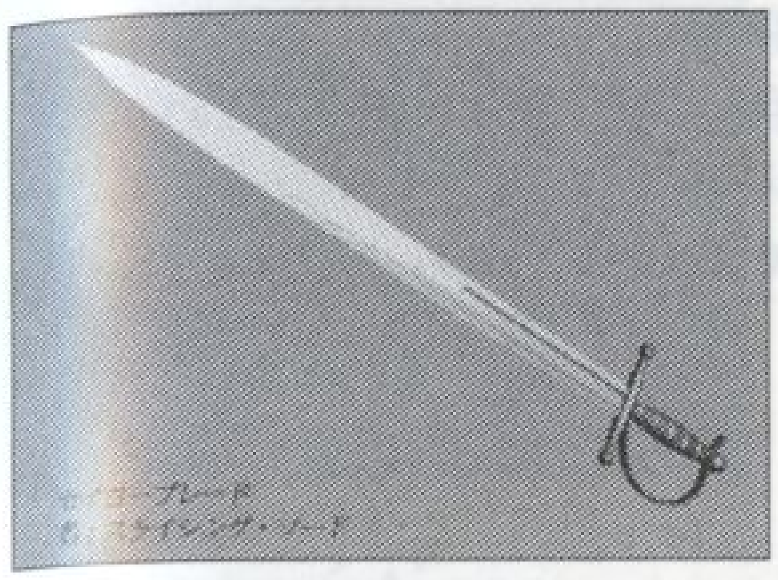
Comandos

Desde una posición elevada:
Kokuuzan △ △,→ △
Aplastamiento de rodilla ✕ △

Desde una posición normal:
Ataque superior vertical ← → △
Tsubame Otoshi ○ ○,→ △

Desde una posición baja:
Tajo vertical con salto ← → △
Gyotenzan ✕ △

ESPADA LARGA



Longitud total: 79 cm
Longitud del filo: 64 cm
Curvatura: 5,2 cm
Peso: 1,4 kg

Características:
Esta espada está diseñada para ser utilizada con una sola mano, por lo que resulta más rápida al principio y al final de los ataques. Su velocidad y su longitud convierten a esta espada en el arma perfecta para principiantes.

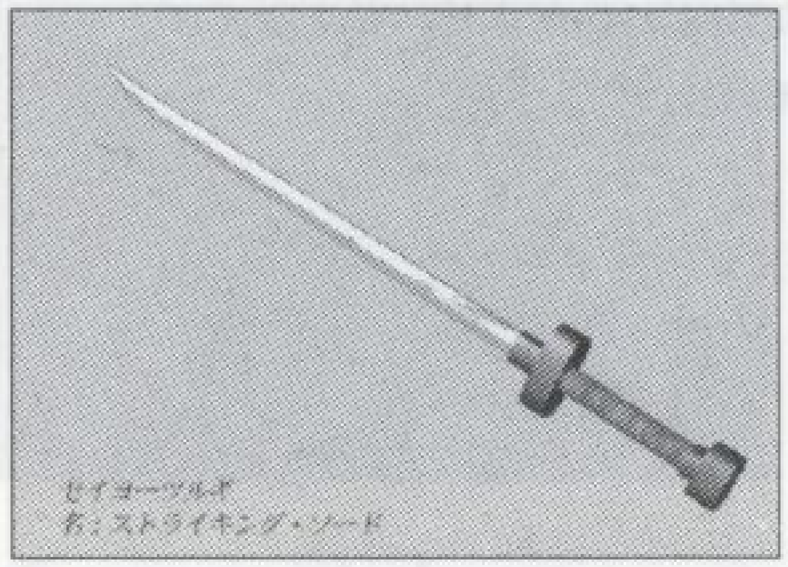
Comandos

Desde una posición elevada:
Kitsutsuki ○ ○

Desde una posición normal:
Salto + Ataque superior con una mano ← → △
Salto + Tajo con una mano → ○
Sensu-gaeshi ← → + △ ✕

Desde una posición baja:
Koro ← ○ ○
Shishi Odoshimen ✕ △, △

SABER



Longitud total: 72 cm
Longitud del filo: 60 cm
Peso: 1,4 kg

Características:
Esta espada está diseñada para ser utilizada con una sola mano. Es el arma más corta, y resulta muy rápida al principio y al final de los ataques. Aunque su velocidad es admirable, en cuanto a defensa, su tamaño la convierte en la más débil de todas las armas.

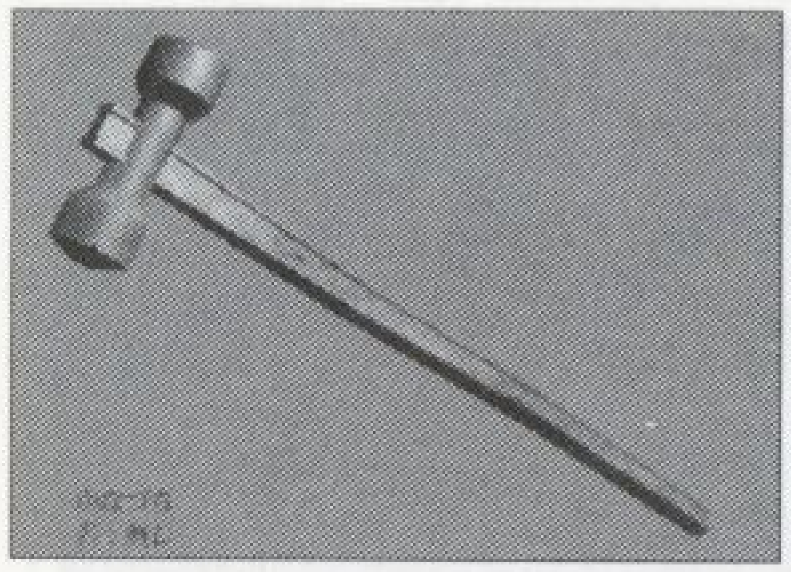
Comandos

Desde una posición elevada:
Tajo vertical con una mano + Tajo de torso △ ○

Desde una posición normal:
Shizuku-ryu ✕ △ ○
Tajo caótico → → ○
Tajo-cañón ○ ○, △

Desde una posición baja:
Tajo retrasado ← ○
Tajo vertical combinado △ △

MAZO



Longitud total: 83,5 cm
Peso: 4,5 kg

Características:
El mazo es el arma más pesada, por lo que tendrás que sujetarlo con las dos manos. Es muy potente pero también muy lento; se trata de un arma difícil de manejar.

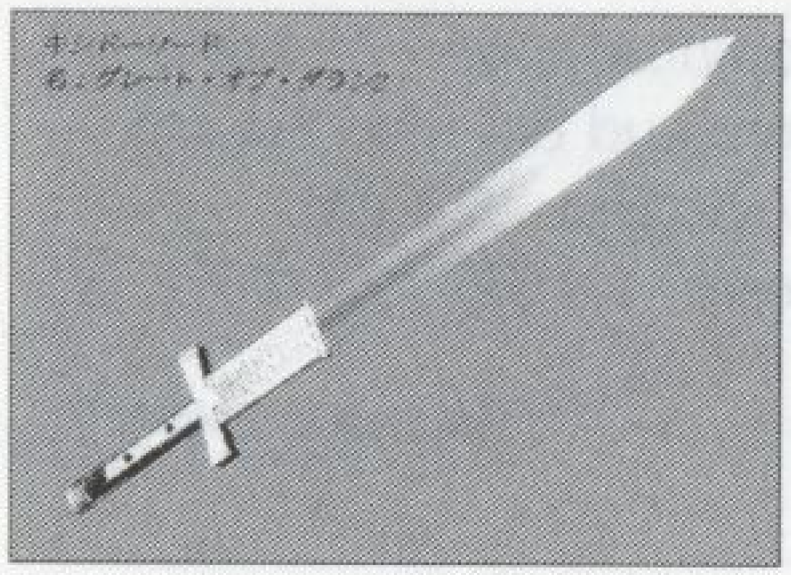
Comandos

Desde una posición elevada:
Paso + Golpe hacia arriba → → ⊗
Salto + Golpe de torso ← → ○
Golpe vertical combinado △ △,△,△

Desde una posición normal:
Salto con giro en golpe vertical ← → △
Golpe diagonal + Golpe vertical ○ △

Desde una posición baja:
Aplastamiento de rodilla + Golpe vertical ⊗ △

ESPADA ANCHA



Longitud total: 85 cm
Longitud del filo: 65 cm
Anchura del filo: 8,5 cm
Peso: 4,1 kg

Características:
Esta espada es casi tan pesada como el mazo, así que tendrás que utilizar las dos manos. Podrás ocasionar una daño enorme, pero resulta un poco lenta a la hora de empezar un ataque. No es el arma adecuada para principiantes.

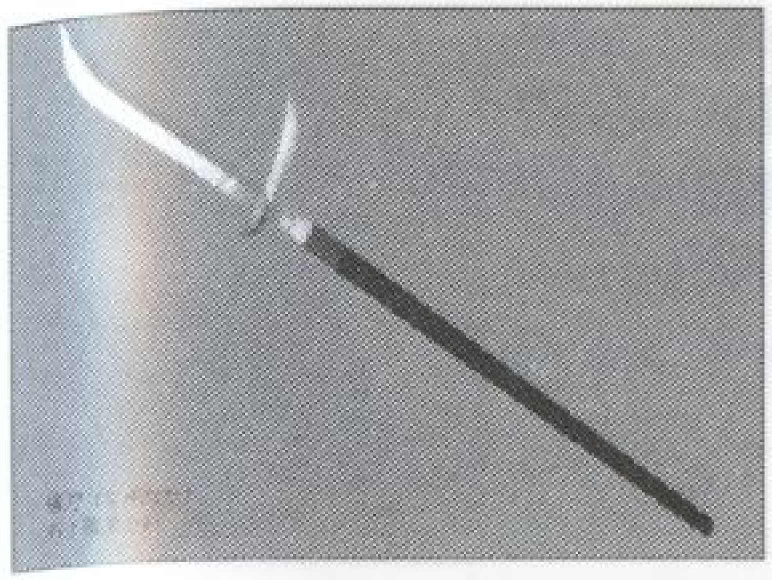
Comandos

Desde una posición elevada:
Shirahae ← → ○
Tajo doble horizontal ○ ○
Aplastamiento de rodilla +
Aplastamiento de barbilla: → ⊗ ⊗

Desde una posición normal:
Tajo de torso con giro ← → ○
Aplastamiento de clavícula +
Tajo horizontal ○ ○

Desde una posición baja:
Aplastamiento doble de cabeza △ △

NAGINATA



Longitud total: 181 cm
Longitud del filo: 45 cm
Peso: 2,2 kg

Características:
Se trata del arma más larga, por lo que resulta muy lenta a la hora de empezar y finalizar ataques. Sin embargo, es un arma perfecta para mantener al oponente a distancia.

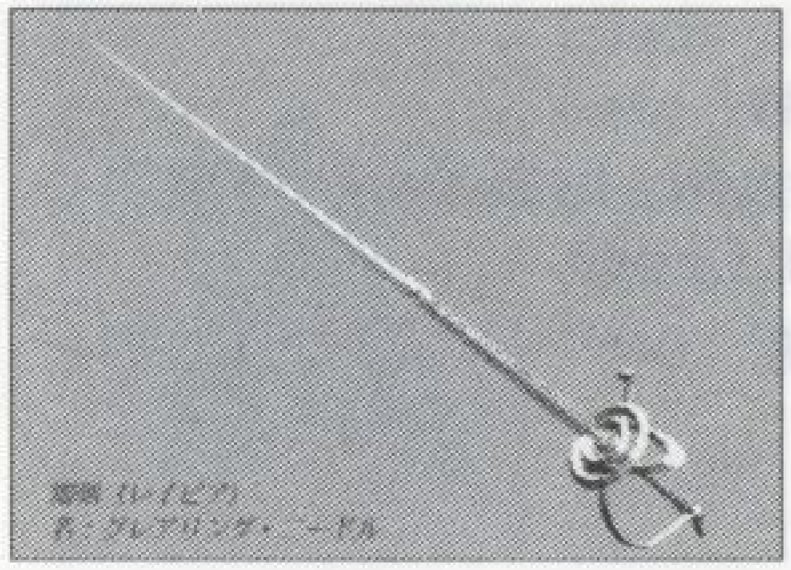
Comandos

Desde una posición elevada:
Ataque triple a la cara △ △ △

Desde una posición normal:
Shira-nui → → ○
Aplastamiento de clavícula + Tajo horizontal △ ○

Desde una posición baja:
Tajo con giro hacia atrás ← ○
Tajo en tres direcciones ← △ ○ ✕
Benishiden ✕ ○

RAPIER



Longitud total: 75 cm
Longitud del filo: 63 cm
Peso: 0,9 kg

Características:
Es un arma diseñada para asestar puñaladas pues, a pesar de su limitada longitud, ofrece un buen alcance. Sin embargo, como es el arma más ligera de todas, no resulta muy eficaz para bloquear los ataques del oponente.

Comandos

Desde una posición elevada:
Suzume chirashi ← ✕
Barrido vertical + Tajo △ ○

Desde una posición normal:
Paso a la derecha + Tajo en la cara ↓ △
Tajo retrasado ← → ○
Sanzugoe △ ○,△,○,○

Desde una posición baja:
Tajo combinado a la cara ✕ ○

KANNUKI

Edad: 28
Sexo: Varón
Lugar de origen: Islas Ryuku, Japón
Altura: 191,5 cm
Peso: 90 kg

Con una reputación que deja a sus oponentes congelados, Kannuki es el más fuerte de los seis personajes.

Ataques especiales

Desde una posición normal:
Karakannuki con espada ancha ○ ○, △
Desde una posición baja:
Bombardeo de mazo con giro ○ ○,○,○

Arma secundaria: Tessen (ventilador de acero)

Peso:	1,4 kg
Distancia de vuelo:	Corta
Velocidad de vuelo:	Rápida
Potencia de daño:	Alta; difícil de esquivar.

Este ventilador plegable hecho de acero pesado es muy difícil de esquivar cuando se lanza desde corta distancia.

NOTA: Estos son los comandos que se utilizan cuando el personaje se encuentra en la parte izquierda de la pantalla.

UTSUSEMI

Edad: 55
Sexo: Varón
Lugar de origen: Shimane, Japón
Altura: 183 cm
Peso: 85 kg

Es el más viejo de todos los personajes, por lo que es un experto en el manejo de la espada. Todos aquellos que se han enfrentado a él dicen que es como intentar luchar contra un fuego abrasador.

Ataques especiales

Desde una posición elevada:
Katana Yugekiri → → △
Desde una posición baja:
Nodachi Oborozuki ← → △

Arma secundaria: Kozuka

Peso:	0,08 kg
Distancia de vuelo:	Larga
Velocidad de vuelo:	Rápida
Potencia de daño:	Baja; fácil de esquivar.

Utsusemi lleva este pequeño cuchillo de lanzamiento escondido en la funda de su espada.

NOTA: Estos son los comandos que se utilizan cuando el personaje se encuentra en la parte izquierda de la pantalla.

LOTO NEGRO

Edad: 36
Sexo: Varón
Lugar de origen: Irlanda
Altura: 189 cm
Peso: 81 kg

Fuerza y velocidad en equilibrio. A este irlandés le pusieron el nombre de Loto Negro porque sus oponentes olvidan las dificultades de la vida al morir.

Ataques especiales

Desde una posición elevada:
Katana Sasakezuri → (→+△) △ ○
Desde una posición baja:
Rapier Murashigure ○ ○,○

Arma secundaria: Tanken (espada corta)

Peso:	0,07 kg
Distancia de vuelo:	Muy larga
Velocidad de vuelo:	Muy rápida
Potencia de daño:	Alta; mejor correr que intentar esquivarla.

Es una espada de doble filo con forma de cuchillo largo.
NOTA: Estos son los comandos que se utilizan cuando el personaje se encuentra en la parte izquierda de la pantalla.

MIKADO

Edad: 22
Sexo: Hembra
Lugar de origen: Kyoto, Japón
Altura: 166,5 cm
Peso: 59 kg

Como antes era una dama de altar, le pusieron el nombre de Mikado (puerta para el descenso de los dioses). Es el personaje más pequeño, pero su velocidad y su fuerza están en equilibrio.

Ataques especiales

Desde una posición elevada:
Orochi con espada ancha ✕ ✕
Desde una posición baja:
Naginata Shiranuigaeshi → → △

Arma secundaria: Aikuchi (cuchillo)

Peso:	0,4 kg
Distancia de vuelo:	Corta
Velocidad de vuelo:	Rápida
Potencia de daño:	Bastante alta; difícil de esquivar.

Se trata de una espada corta con un filo más grueso de lo normal. No sólo sirve para bloquear los ataques del oponente, sino que también puede resultar un arma mortal.
NOTA: Estos son los comandos que se utilizan cuando el personaje se encuentra en la parte izquierda de la pantalla.

TATSUMI

Edad: 16
Sexo: Masculino
Lugar de origen: Hiroshima, Japón
Altura: 176 cm
Peso: 65 kg

Tatsumi no ha sido siempre un miembro de los Kage, pero terminó uniéndose a ellos debido a un suceso desconocido que, algún día, puede llegar a descubrirse. En lo referente a fuerza, no esperes mucho de él, pero es más rápido de lo que te puedas imaginar.

Ataques especiales

Desde una posición elevada:

Saber Senbontoushi ←→ ○○○○○

Kusabikuzure con mazo → → △

Arma secundaria: Ninguna

Tatsumi no dispone de una arma secundaria propia, pero puede utilizar una si se hace con el arma secundaria de su oponente.

NOTA: Estos son los comandos que se utilizan cuando el personaje se encuentra en la parte izquierda de la pantalla.

SOMBRA ROJA

Edad: 25
Sexo: Hembra
Lugar de origen: Rusia
Altura: 179.5 cm
Peso: 69 kg

A esta ex-ninja rusa le pusieron el nombre de Sombra Roja por su parecido con el destello de una luciérnaga. No es tan fuerte como parece, pero su pasado como ninja le ha proporcionado gran velocidad.

Ataques especiales

Desde una posición elevada:

Saber Yabure Guruma → → → ○

Desde una posición normal:

Ayame con espada larga → → ×

Arma secundaria: Estrella de lanzamiento

Peso:	0,5 kg
Distancia de vuelo:	Larga
Velocidad de vuelo:	Muy rápida
Potencia de daño:	Baja

Este cuchillo está revestido con una capa de veneno. Sombra Roja lo recibió al terminar su entrenamiento como ninja.

NOTA: Estos son los comandos que se utilizan cuando el personaje se encuentra en la parte izquierda de la pantalla.

FICHA TÉCNICA

Sony Computer Entertainment en Europa

Productor
Martin Alltimes

Asistente de producción
James Dillon

Dirección de márketing del producto
Chris Ansell

Edición del manual
Jim Sangster

Diseño del manual
Steve O'Neill / Axiom Design

Dirección de garantía de calidad
Tony Bourne

Asistente de dirección de garantía de calidad
Phil Gaskell

Supervisión de garantía de calidad
Mark Pittam, Dave Cleaveley, Dave Bennett

Responsables de pruebas
Mark Young, Dominic Berzins

Pruebas
Gary Jones, Andy Sim, Dave Baker, Alan Stubbs, Steve Griffiths, John Wilson

Sony Computer Entertainment en America

Dirección de licencia
Etsuko Kobata

Coordinación del proyecto
Taku Imasaki

Dirección de márketing
Susan Nourai
David Bamberger

Square Co., Ltd

Productor ejecutivo
Tetsuo Mizuno
Tomoyuki Takechi
Hironobu Sakaguchi
Hisashi Suzuki

Producción
Tetsuhisa Tsuruzono

Lightweight Co., Ltd

Otras cosas de menor importancia
Kunihiko Nakata
Yoichi Hayashi
Norimasa Matsuura
Naotaka Ueda
Hiroaki Nakagawa
Masataka Aochi
Naho Kodama
Etsuko Yamada
Tetsuya Okamoto
Kyoko Tange
Tomohiro Maruyama
Takafuni Kagaya
Hiroyoshi Okazaki (Square)

Asistentes de filmación
Tsutomu Mawatari
Haruo Ogura
Hirotsugu Yamamoto
Daisuke Kubota

Sonido
Shinji Hosoe (ARIKA)
Ayako Saso (ARIKA)
Takayuki Aihara (ARIKA)

Squaresoft®

Dirección de desarrollo del producto
Michael Baskett

Dirección de garantía de calidad
Jon Williams

Dirección del servicio de asistencia al cliente
Rick Thompson

Vicepresidente ejecutivo de estrategia
Yoshihiro Maruyama

Vicepresidente de márketing
Jun Iwasaki

Asistentes de márketing
Kenji Mimura, Kiomi Murazeki, Kyoko Yamashita

Pruebas
Andy Hsu, Yoshinobu Matsuo, Stanford Ng, Clayton S. Chan, Vangthonhoua Moua, Seth E. Williams, Fernando Bustamante

Precauções

Este disco contém programas para a consola de video-jogos "PlayStation™". Nunca utilize o disco em qualquer outro equipamento, uma vez que poderá danificá-lo. O disco está conforme as especificações da "PlayStation™", para o Mercado Europeu. Não pode por isso, ser usado em versões da "PlayStation™" para outros mercados. Leia cuidadosamente o manual de instruções da "PlayStation™" para assegurar a correcta utilização do disco. Quando inserir este disco na "PlayStation™", coloque-o sempre com a etiqueta para cima. Quando manusear o disco, não toque na sua superficie. Segure-o pelas extremidades. Conserve o disco limpo e sem riscos. Se a superficie do disco estiver suja, limpe-a com um tecido macio. Não deixe o disco próximo de fontes de calor, exposto directamente à luz solar ou sujeito a humidade excessiva. Nunca use um disco partido ou danificado, ou que tenha sido reparado com adesivo ou cola, uma vez que isso conduzirá a erros de operação.

Alguns Conselhos

Para seu bem, descanse cerca de 15 minutos por cada hora que estiver a jogar. Evite jogar quando estiver cansado ou com sono. Jogue sempre numa sala iluminada e coloque-se o mais afastado possível do televisor. Algumas pessoas podem estar sujeitas a ataques epilépticos quando expostas a luzes ou sinais intermitentes no seu dia-a-dia. Podem também estar sujeitas ao mesmo tipo de ataques enquanto vêem programas televisivos ou jogam com jogos de video. Mesmo pessoas que nunca tiveram ataques do género podem, contudo, sofrer de estado epiléptico nunca detectado. Consulte o seu médico caso sofra de estado epiléptico ou imediatamente após detectar qualquer dos seguintes sintomas enquanto jogar: vertigens, alterações da visão, contracções musculares ou outros movimentos involuntários, perda de consciência, confusão mental e/ou convulsões.

No fim do manual encontrará os números de telefone do Servico de Atendimento ao Cliente (Customer Service No.) e da Assistência Directa Video-jogos (Games Hot-Line No.)

© 1997 Square Co., Ltd/Lightweight Co., Ltd. All Rights Reserved. Sound © 1997 ARIKA. Squaresoft is a registered trademark of Square Co., Ltd. Bushido Blade is a trademark of Square Co., Ltd. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Square Co., Ltd.

1 or 2 Players | **Memory Card 1 block** | **Link Cable 2 Consoles**

SCES - 00899

BUSHIDO BLADE™

CONSEGUES SOBREVIVER APENAS PELA ESPADA

Conta-se que no interior das montanhas do Sul do Japão encontra-se uma escola secreta chamada Meikyokan, com 500 anos, que continua a ensinar a doutrina sagrada de Narukagami Shinto.

Também se diz que na Meikyokan, existe uma sociedade secreta de assassinos chamada Kage. Cada Kage promete lealdade e segredo sob pena de morte.

É claro que isto é tudo um mito, pois nunca nenhum Kage deixou a escola.

Até um dia, quando um fugiu.

Como vingança, o conselho governamental de Meikyokan mandou que vários assassinos destruíssem o seu ex-camarada ou que fossem eles mesmos destruídos.

Foram apanhar o fugitivo da Kage nas ruínas malditas do Castelo Yin e Yang. Travou-se uma batalha feroz entre os ex-camaradas e sobreviveu apenas um para contar a história.

BUSHIDO

Bushido, the way of the warrior (a conduta do guerreiro), é um código de honra muito seguido que une os Samurai Japoneses desde o ano 1000 até 1876 AD. Este código fundiu as crenças tradicionais Budistas de Shinto e Zen para criar guerreiros virtuosos, honrados.

No BUSHIDO BLADE™, os jogadores são penalizados se lutarem desonrosamente tal como atacar um adversário pelas costas enquanto sobem ou fogem. Lutar desonrosamente não te deixa ver os segredos da Kage a desenrolarem-se, o que não estaria de acordo com os ensinamentos honrosos de Bushido. Para aqueles que seguem Bushido, a desonra é muito pior do que a morte.

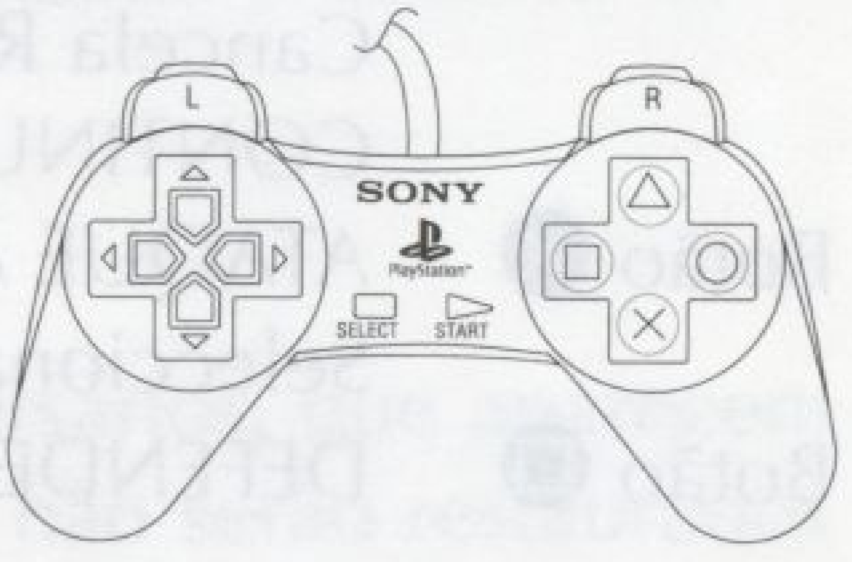
CONFIGURAÇÃO

Configura a PlayStation™ conforme está descrito no Manual de Instruções da PlayStation™. Certifica-te de que a corrente está desligada antes de inserires ou removeres o disco compacto. Insere o disco do BUSHIDO BLADE™ e fecha a tampa do disco. Insere o(s) comando(s) e liga a PlayStation™ no botão POWER. Aconselha-se que não insiras ou retires periféricos ou cartões de memória quando a corrente estiver ligada. Certifica-te de que existem blocos livres suficientes no teu cartão de memória ANTES de começares a jogar.

CARTÕES DE MEMÓRIA

O BUSHIDO BLADE™ deixa-te guardar jogos num cartão de Memória. O BUSHIDO BLADE™ só suporta um cartão de memória na ranhura de cartão de Memória 1, que deve ser inserido antes de ligares a tua PlayStation™. Tens de ter pelo menos um bloco livre de cartão de memória para guardar um jogo. Se o teu cartão de memória estiver cheio, utiliza o gestor interno de cartão de memória da PlayStation™ conforme está descrito no teu Manual de Instruções de hardware.
IMPORTANTE: Não removas o cartão de memória enquanto guardas ou carregas jogos, porque se o fizeres podes danificar os dados.

CONTROLOS BÁSICOS



Botão START	Salta a sequência de abertura. Pausa durante uma batalha (prime de novo para continuares o jogo).
Botão SELECT (SELECCIONAR)	Rendição só pode ser utilizada quando as pernas tiverem sido gravemente danificadas e o personagem for incapaz de se suster em pé (Vê a secção sobre DANOS AO CORPO).

NOTA: Prime o botão L1, o botão L2, o botão R1, o botão R2, o botão SELECT e o botão START (Simultaneamente) para reinicializar e voltar ao Menu Principal.

Botões Direccionais

Movimentação - usar em conjunto com os outros botões ao Atacar ou ao fazer selecções de menu.

→	Mover para a frente.
←	Mover para trás.
↑	Mover para a esquerda (na direcção de trás do écran).
↓	Mover para a direita (na direcção da frente do écran).

NOTA: Esta explicação dos botões Direccionais é para quando o personagem estiver do lado esquerdo do écran. Os controlos serão invertidos para o jogador à direita.

Botão L1	BOTÃO DE MOVIMENTO LIVRE: Combina com os botões Direccionais para correr em qualquer direcção (Corrida Livre).
Botão L2	N/D
Botão R1	ELEVAR O CENTRO DE GRAVIDADE: Prime para elevar a postura do personagem (vê a secção sobre os BOTÕES ESSENCIAIS: R1, R2).
Botão R2	BAIXAR O CENTRO DE GRAVIDADE: Prime para baixar a postura do personagem (vê a secção sobre os BOTÕES ESSENCIAIS R1, R2).

Botão △	ATAQUE À PARTE SUPERIOR DO CORPO: (Ataca a cabeça do adversário).
Botão ○	ATAQUE À PARTE DO MEIO DO CORPO: (Ataca o torso do adversário). Cancela REPLAY (REPETIR), VICTORY POSE (POSE DE VITÓRIA) e CONTINUE (CONTINUAR).
Botão ✕	ATAQUE À PARTE INFERIOR DO CORPO: (Ataca as pernas do adversário). Selecciona modos, personagens e armas.
Botão □	DEFENDER: Bloqueia a arma do adversário).

REGRAS BÁSICAS

BUSHIDO BLADE™ é um jogo de acção inovador que destrói convenções tradicionais dos jogos de acção. Limites de tempo, medidores de saúde e arenas limitadoras já não existem. É luta pura num mundo real. Utiliza qualquer combinação de seis personagens

oito armas antigas que aumentam os elementos de estratégia. A vitória consegue-se desferindo ataques fatais à cabeça, peito ou torso. Basta um golpe crítico para destruir o teu adversário. Este é o sistema de Golpe Mortal Único e é totalmente exclusivo ao BUSHIDO BLADE™.

MENU PRINCIPAL

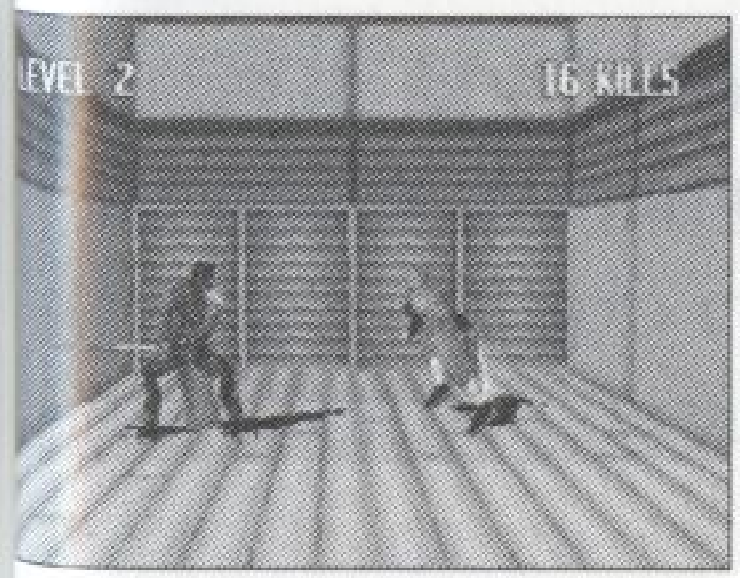
STORY MODE (MODO HISTÓRIA): Um ou dois jogadores

O jogador é o renegado que escapou da sociedade secreta dos assassinos da Kage. O objectivo é encontrar um percurso de fuga algures no castelo em ruínas e, ao mesmo tempo, defender dos assassinos de Kage empenhados na destruição do seu ex-camarada. Neste modo, a luta desonrosa impedirá o jogador de atingir o fim.

VS MODE (MODO CONTRA): DOIS JOGADORES

Cada jogador selecciona um personagem diferente, uma arma e a seguir qualquer um dos jogadores escolhe um ambiente de luta. No fim da luta, seleccionando CONTINUE inicia uma nova luta sem voltar aos écrans de selecção de personagem, arma e arena. Se for seleccionado CONTINUE, será visualizado o número de vitórias para cada jogador.

SLASH MODE (MODO GOLPEAR): UM JOGADOR

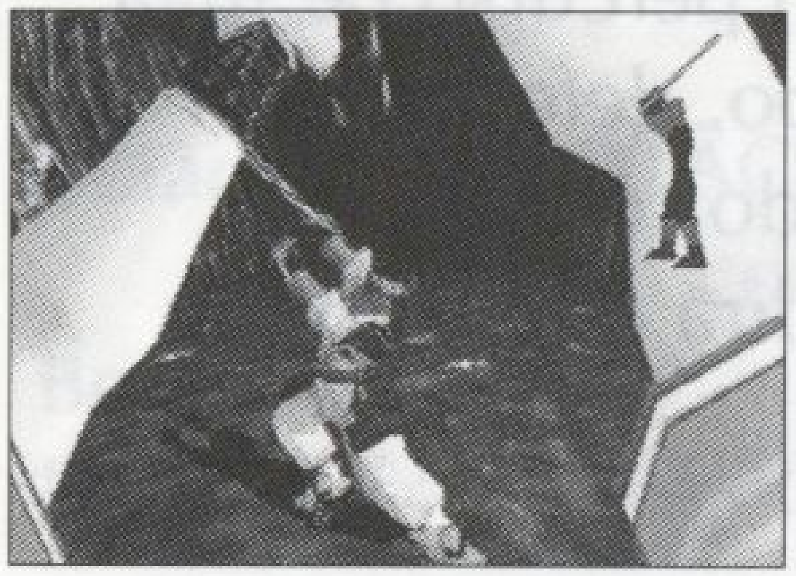


O objectivo do jogador é derrotar 100 adversários, que aparecem um após o outro. Quaisquer danos sofridos não serão restaurados a não ser que o Jogador seja morto e escolha CONTINUE.
NOTA: no Modo Golpear só se pode utilizar a Katana.

TRAINING MODE(MODO TREINAR): UM JOGADOR

O jogador selecciona um adversário e uma arma para praticar as várias estratégias de ataque. No Modo Treinar, o ambiente de batalha será limitado a três arenas. Para além disto, utilizam-se espadas de madeira de treino, não verdadeiras. Para terminar prime simultaneamente os botões SELECT, START, L1, L2, R1 e R2.

POV MODE/LINK MODE (MODO POV)/(MODO LIGAÇÃO): Um ou dois jogadores



Permite que o jogador lute da perspectiva do personagem. Apenas um jogador pode utilizar o POV MODE ao passo que o LINK MODE é para dois jogadores.

NOTA: O espaço entre os personagens e a utilização dos botões Direccionais são ligeiramente diferentes dos outros modos. Vê as secções sobre POV MODE e LINK MODE mais adiante neste manual.

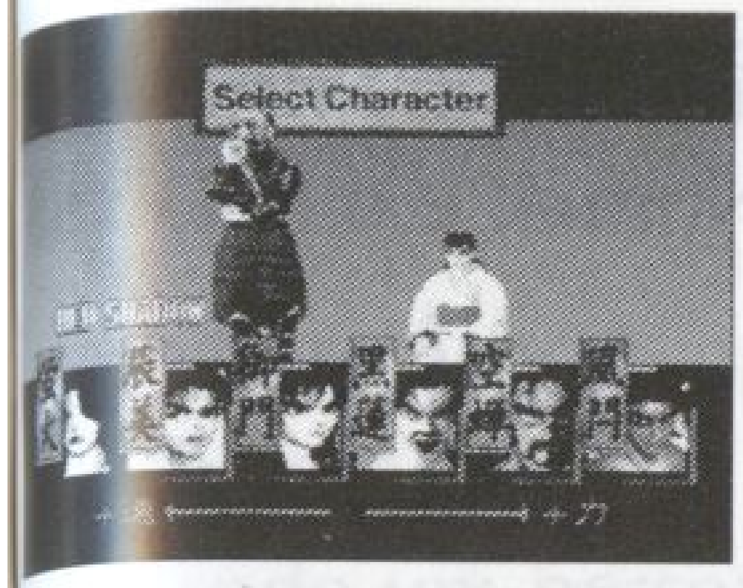
MOVIE (FILME): Vê o filme de introdução do BUSHIDO BLADE™.

Também podes ver o final dos filmes aqui, mas nota que só podes ver as sequências finais do personagem quando tiveres acabado o jogo com esse personagem em particular.

OPTION MENU (MENU OPÇÃO)

Aqui podes mudar as tuas opções de jogo. Vê a secção OPTION MENU mais adiante neste manual.

SELECÇÃO DE PERSONAGEM



Selecciona o teu personagem, adversário, arma e a arma do teu adversário utilizando os botões Direccionais ESQUERDA ou DIREITA. A seguir utiliza os botões Direccionais para seleccionar a tua arena. Prime o botão ⊗ para confirmar cada selecção.

ATAQUES BÁSICOS E COMANDOS

ATAQUES BÁSICOS

Os padrões para os ataques básicos apresentam-se no rectângulo abaixo. No entanto, dependendo da arma ou da postura (e em alguns casos do personagem) nem todos os ataques podem estar disponíveis.

Nota: A explicação destes comandos é para quando o personagem se encontra do lado esquerdo do écran.

Ataque enquanto em Corrida Livre:	Botões Direccionais + L1
Ataque enquanto Salta:	➡ + R2 + R1
Ataque Adicional:	⬅ ➡ + ⊗
Mergulhar:	R2
Ataque de Elevação:	⬅ + ◎
Cegar:	➡ + R2 R2

ATAQUE ENQUANTO EM CORRIDA LIVRE

Botões Direccionais + L1

Pode ser utilizado com qualquer arma. Prime o botão △ para atacar e continuar a correr. Prime o botão ◎ e o botão ⊗ para parar após o ataque em corrida.

ATAQUE ENQUANTO SALTA

➡ + R2 + R1

Pode ser utilizado com qualquer arma. Prime o botão Atacar enquanto salta. Prime o botão △ para aterrar em Postura Elevada, o botão ◎ para Postura Normal e o botão ⊗ para Postura Baixa.

ATAQUE ADICIONAL:

⬅ ➡ + ⊗

Eficaz contra um adversário que sucumbiu.

DANOS DE PERNA/INABILIDADE DE SE TER DE PÉ

À medida que as pernas ficam lesionadas, o movimento fica retardado, a capacidade para mudar a postura perde-se e, eventualmente, o personagem será incapaz de se ter de pé. O personagem ainda pode efectuar ataques e defesas, desde que não haja outros danos de corpo inibidores.

MERGULHAR

R2

Quando o personagem já não se puder levantar, ainda pode esquivar-se aos ataques premindo o botão R2 que faz com que mergulhem para o chão. Enquanto estiverem no chão prime os botões Direccionais CIMA ou BAIXO para o personagem rolar.

ATAQUE DE ELEVAÇÃO

⬅ + ◎

Permite que o personagem ataque os adversários enquanto se levanta.

ATIRAR A SUBARMA

➡ + ◎

Se o personagem já não se consegue levantar e está na postura baixa, pode atirar as suas subarmas sem premir o botão R2.

CEGAR

➡ + R2 R2

Se o personagem já não se consegue levantar e está na postura baixa, ainda pode cegar o adversário.

RENDIÇÃO

Botão SELECT

Quando um personagem já não se consegue levantar, pode render-se. A seguir ele senta-se e, honradamente, deixa que os seus adversários o decapitem.

MUDANÇA DE MOVIMENTO

A maior parte dos jogos de acção utilizam um sistema de comandos onde a sequência predefinida de botões cria ataques especiais. O BUSHIDO BLADE™ introduz uma abordagem única mais realista chamada Mudança de Movimento. Com este sistema, o jogador inicia um movimento premindo um botão, a seguir adiciona um segundo movimento premindo outro botão, para que seja criada uma técnica ou movimento especial.

Os saltos e os ataques importantes nas secções seguintes são comandos essenciais para o sistema de Mudança de Movimento.

NOTA: Neste manual, as descrições são apresentadas como ⊗, △, △ em vez de ⊗ △ △ para mostrar o atraso de tempo.

CONFRONTAR

Quando ambos os jogadores atacam ao mesmo tempo, ocorrerá uma situação de Confronto. Neste evento, empurra e pressiona o adversário premindo repetidamente um dos botões de ataque. O personagem que perde o Confronto será empurrado para trás e o vencedor do Confronto obterá vantagem. O personagem derrotado pode tentar esquivar-se aos empurrões do adversário e retomar a vantagem premindo o botão Direccional ESQUERDA.

OPORTUNIDADE DE DEFESA

O jogo possui um sistema único de defesa (botão ■). Ao contrário dos jogos convencionais de acção que oferecem bloqueio automático, aqui, a defesa é feita desviando intencionalmente o ataque do adversário com a tua arma. No entanto, quando o poder de ataque do teu adversário for muito superior ao poder de defesa do teu personagem, este poderá perder o equilíbrio em consequência disto.

Embora não se sofram danos, o controlo do personagem perder-se-á momentaneamente. A isto chama-se Oportunidade de Defesa. Obviamente, esta não é uma boa situação, no entanto, se se premir o botão R2 na altura em que o equilíbrio é perdido, o personagem rolará para trás e esquivar-se-á ao próximo ataque do adversário. Este é um movimento essencial para aqueles que usam um personagem menos poderoso.

BOTÕES ESSENCIAIS: R1, R2

Os botões R1 e R2 são essenciais para jogar este jogo uma vez que a técnica para elevar e baixar o centro de gravidade do personagem é necessária para a maior parte dos ataques importante e especiais.

Nota: A explicação destes comandos é para quando o personagem estiver do lado esquerdo do écran.

Passo de Cócoras:	➡ + R2
Saltar:	➡ + R2 R1
Subarma:	➡ + R2 ◎
Cegar o Adversário:	➡ + R2 R2

PASSO DE CÓCORAS

Um movimento essencial em BUSHIDO BLADE™, uma arremetida e o abaixamento do centro de gravidade permite fazer vários movimentos especiais. O Passo de Cócoras também pode ser utilizado para apanhar uma subarma descartada que esteja no chão.

NOTA: Estes movimentos podem ser feitos com qualquer arma e de qualquer postura.

SALTAR

Da posição de cócoras salta como uma mola até 2 metros de altura.

SUBARMA

➡ + R2 ◎

Lança qualquer subarma em posse. No entanto, se o braço esquerdo estiver ferido o personagem não será capaz de atirar uma subarma.

CEGAR O ADVERSÁRIO

➡ + R2 R2

Um personagem pode cegar o seu adversário apanhando areia, lama ou neve do chão e atirando-lha à cara. Embora isto não cause nenhuns danos ao adversário, pode criar uma oportunidade para atacar.

NOTA: Premindo ➡ + R2, a postura volta ao normal.

Ataque importante	Durante o Passo de Cócoras, prime o botão △ ou o botão ✕
Subir para Níveis Superiores	Botões Direccionais + R1
Esquivar-se a Ataques	Quando as armas se tocam: R2

ATAQUE IMPORTANTE

Durante o Passo de Cócoras, prime o botão △ ou o botão ✕ para lançar vários ataques importantes. Os ataques importantes diferem dependendo da combinação dos personagens e das armas. Exemplo: Head Crush (Impacto de Cabeça) ⬅ ➡ + R2 + △.

SUBIR PARA NÍVEIS SUPERIORES

Botões Direccionais + R1

Prime o botão Direccional para mover na direcção desejada e prime R1 para subir. Isto também se pode fazer enquanto se corre. A velocidade de subida varia conforme o personagem.

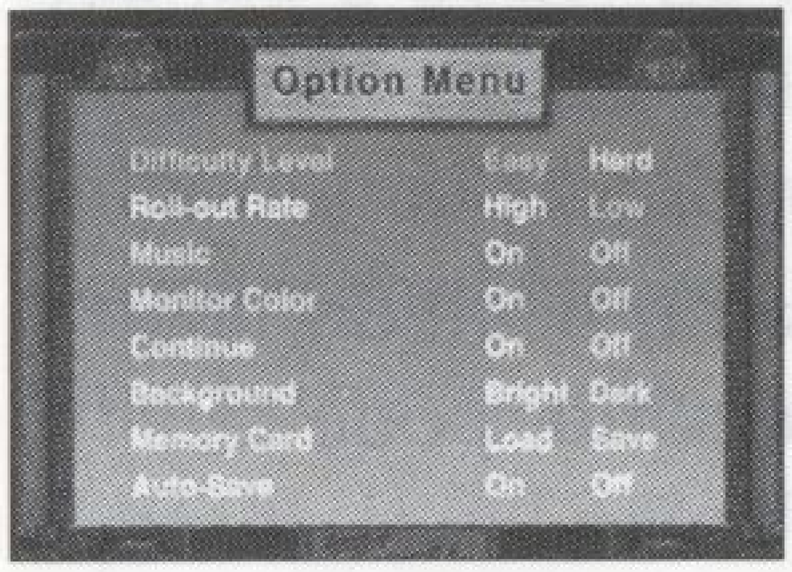
ESQUIVAR-SE A ATAQUES

(Quando as armas se tocam: R2)

Quando o adversário bater na arma do personagem e fizer com que este perca o

equilíbrio, prime o botão R2 para rolar instantaneamente para trás. Ao contrário da defesa, isto abre o espaço entre os personagens e é eficaz em evitar ataques combinados.

OPTION MENU (MENU OPÇÃO)



Selecciona as opções com os botões Direccionais CIMA/BAIXO e altera as definições com os botões Direccionais ESQUERDA/DIREITA. Quando todas as definições tiverem sido feitas, prime o botão ○ ou o botão △ para voltar ao Menu Principal.

DIFFICULTY LEVEL (NÍVEL DE DIFICULDADE)

A intimidação dos adversários controlados pelo computador pode ser alterada aqui. Escolhe entre EASY (FÁCIL) ou HARD (DIFÍCIL).

ROLL-OUT RATE (TAXA DE QUEDA)

A probabilidade de os personagens caírem quando correm contra obstáculos ou outros personagens pode ser aumentada ou diminuída. Quando está seleccionada HIGH (ALTA) , os personagens são derrubados não só uns pelos outros mas também quando correm contra obstáculos ou paredes. LOW (BAIXA) significa que as probabilidades do personagem ser derrubado são menores.

MUSIC (MÚSICA)

A música pode ser alternada entre ON (LIG.) ou OFF (DESL.)

MONITOR COLOR (COR DO MONITOR)

O jogo pode ser visualizado a preto e branco ou a cores. Selecciona OFF para comutar a visualização para Preto/Branco ou ON para cor. Qualquer alteração terá efeito quando voltares ao menu Principal.

CONTINUE (CONTINUAR)

A função CONTINUE pode ser activada (ON) ou desactivada (OFF).

BACKGROUND (FUNDO)

O brilho do fundo da arena de batalha pode ser BRIGHT (CLARO) ou DARK (ESCURO).

MEMORY CARD (CARTÃO DE MEMÓRIA)

Podem-se guardar as definições das opções, os filmes de terminação e a posição do jogador no jogo. Selecciona SAVE (GUARDAR) para guardar o ficheiro ou LOAD (CARREGAR) para carregar o ficheiro. Prime o botão ⊗ para prosseguir. Será utilizado um bloco do cartão de memória. NOTA: Os cartões de memória só são suportados na ranhura de cartão de memória 1.

AUTO-SAVE (GUARDAR AUTOMÁTICO)

O jogo pode ser guardado automaticamente no cartão de memória sem seleccionar SAVE do menu MEMORY CARD. Selecciona ON para activar esta função. O carregamento começa imediatamente aquando do arranque. Certifica-te de que inseres o cartão de memória utilizado anteriormente na ranhura de cartão de memória 1.

SISTEMA DE DANOS AO CORPO

Em vez de um Medidor de Vida, o BUSHIDO BLADE™ introduz um conceito novo de Danos ao Corpo, onde o personagem é enfraquecido incrementalmente à medida que incorre danos. À medida que o corpo dos personagens se vai danificando, essa área tornar-se-á cada vez mais fraca até ficar não funcional. Devido a isto, os jogadores não podem menosprezar mesmo o ferimento mais pequeno.

Por exemplo: Quando o corpo recebe danos ligeiros, o personagem vacila durante um momento e o movimento é reduzido.

Quando o braço esquerdo recebe danos graves, perde-se a aptidão para segurar uma arma com ambas as mãos e a eficácia da arma é minimizada.

Quando as pernas recebem danos graves, perde-se a aptidão para estar de pé, limitando o movimento e os ataques do personagem.

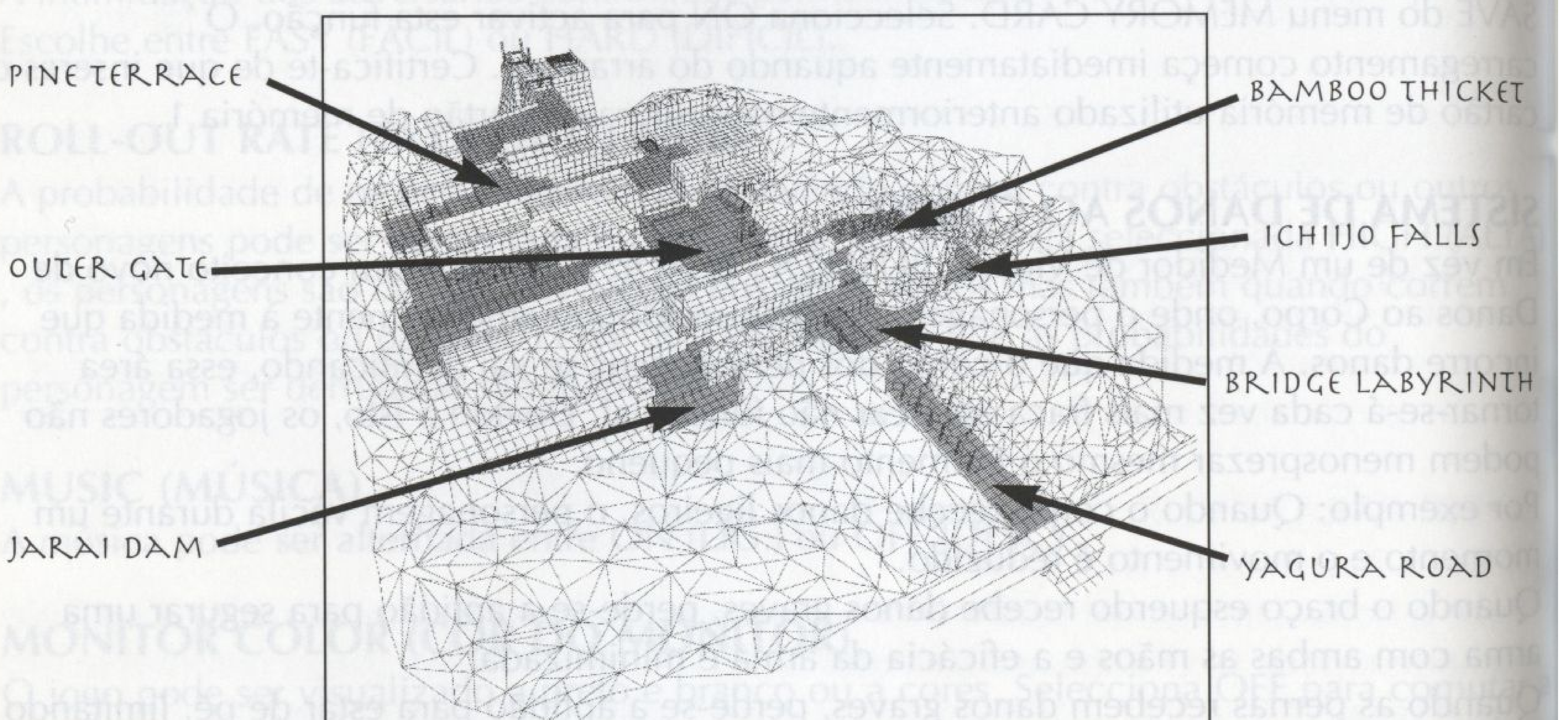
INDICADORES DE PERFORMANCE

Serão apresentados vários efeitos de luzes para descrever os níveis de danos e a performance de defesa durante as batalhas.

Verde:	Apresentado quando se está a defender.
Branco:	Apresentado quando as armas se tocam.
Laranja:	Apresentado quando se fazem danos.
Vermelho:	Apresentado quando se administra um golpe mortal.

AS RUÍNAS DO CASTELO LABIRINTO YIN E YANG

A arena do Modo História são as ruínas gigantescas do castelo apresentado abaixo. Desloca-te através dos campos e selecciona a melhor arena de batalha enquanto procuras um caminho de evasão.



NOTA: Quando o adversário (CPU) cai de lugares tais como rochedos altos, o jogador pode dar perseguição e continuar a luta ou ganhar não perseguindo o adversário e prosseguir para a etapa seguinte.

POV MODE (MODO POV)

Este jogo é jogado através dos olhos do personagem. Embora o controlo dos botões Direccionais e o espaço entre os adversários sejam ligeiramente diferentes dos outros modos, o ataque e a defesa tornam-se muito mais empolgantes e desafiadores.

A DIFERENÇA ENTRE OS CONTROLOS DOS BOTÕES DIRECCIONAIS

A direcção para a frente ➡ fica ⬆, como se vê através do ponto de visão. Por exemplo: saltar, ➡ + (R2)(R1) fica ⬆ + (R2)(R1).

Exemplos de Comandos POV

Saltar:	⬆ +R2 R1
Subarma:	⬆ + R2 ◎
Ataque Adicional:	⬆ ⬇ ⊗

Nesta visão é possível perder o teu adversário. Para o encontrar, prime o botão Direccional, o botão ataque ou o botão defender e a vista roda para defrontar o adversário.

LINK MODE (MODO LIGAÇÃO)

Dois jogadores podem ligar as suas Consolas e lutar um contra o outro no mesmo estilo de POV MODE mas com um adversário humano. Aprecia a luta ultra realista da experiência de BUSHIDO BLADE™ com uma etapa especial apenas para este modo.

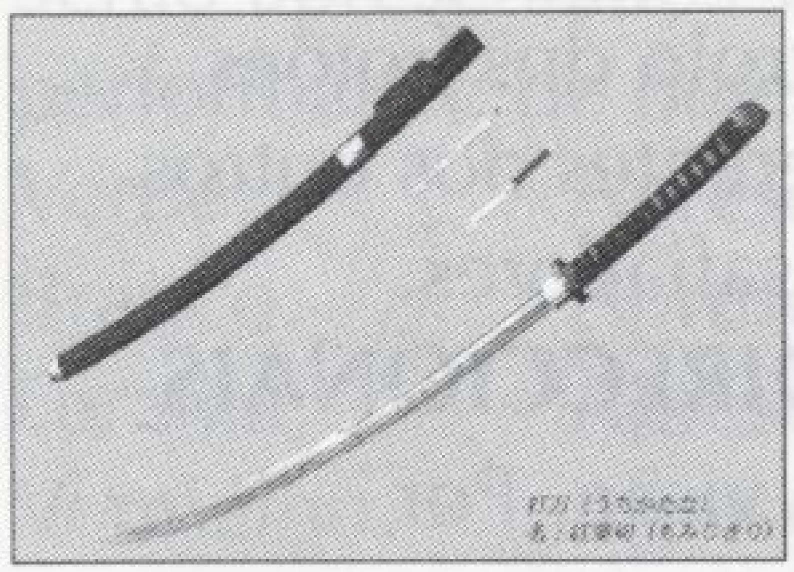
Configurar o Modo Ligação

Certifica-te de que ligas as extremidades do Cabo de Ligação aos terminais Série I/O (E/S) de cada PlayStation™ antes de ligar à corrente. É necessário um disco do BUSHIDO BLADE™ para cada PlayStation™.

Iniciar o Modo Ligação

Depois de ligares o Cabo de Ligação, liga a PlayStation™. A sequência de abertura começa. Com cada comando, prime o botão START para ires para o Menu Principal. Selecciona o LINK MODE e prime o botão ⊗. Após os dois jogadores escolherem os seus personagens e as suas armas, qualquer jogador pode seleccionar a Arena.

KATANA



Comprimento total: 92 cm
Comprimento da lâmina: 69.3 cm
Curvatura: 2,1 cm
Peso: 1,5 kg

Características:

Essencialmente uma arma para segurar com as duas mãos, também pode ser utilizada apenas com uma mão mas não tão eficazmente. A Katana tem um alcance enorme, mas é lenta ao iniciar ataques.

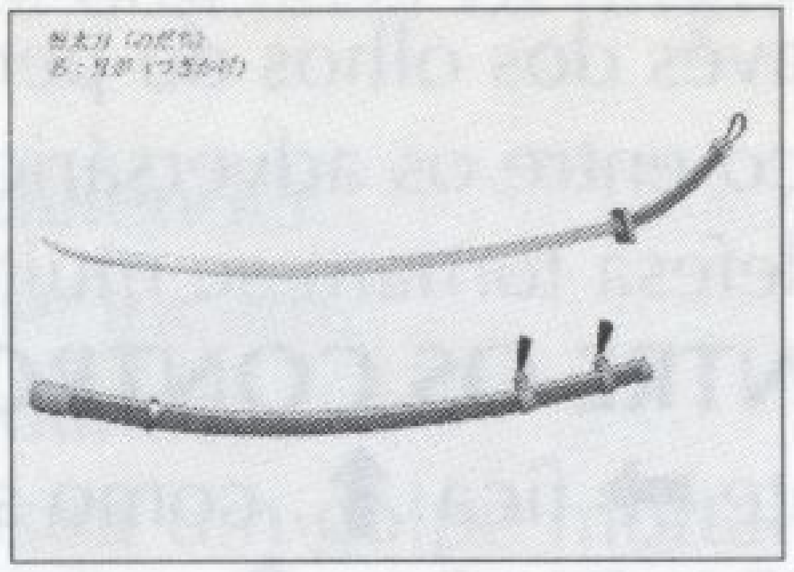
Comandos de arma

Da Postura Elevada:
Golpe Vertical + Torso △ △

Da Postura Normal:
Correr e Estocar (→+L1) ○
Ataque Superior Vertical ← → △
Golpe Diagonal Triplo ○ ○,→ ○
Arrasar + Ataque Superior ← → ○ △

Da Postura Baixa:
Kawasemi-issen × ○

NODACHI



Comprimento total: 119 cm
Comprimento da lâmina: 93.2 cm
Curvatura: 3,9 cm
Peso: 1,9 kg

Características:

São necessárias ambas as mãos para manusear a super-comprida Nodachi. Abrange uma área grande, mas é lenta para iniciar e terminar ataques.

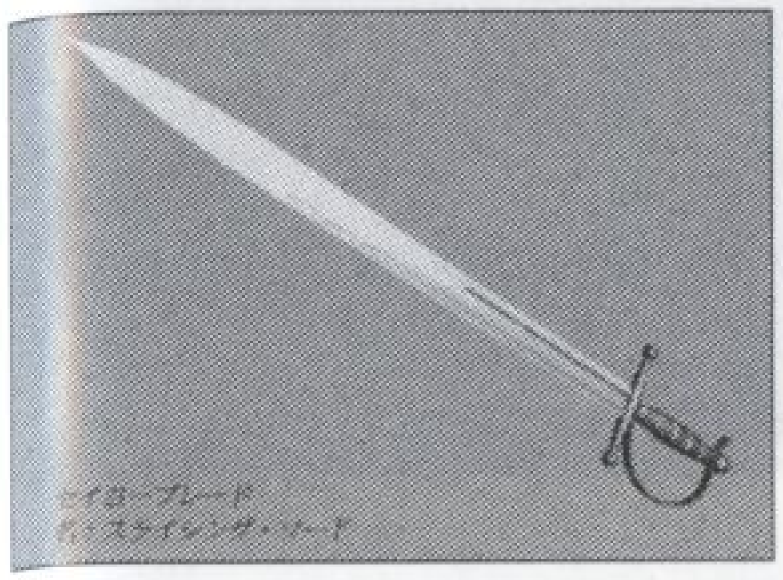
Comandos de arma

Da Postura Elevada:
Kokuuzan △ △,→ △
Impacto de Joelho + Golpe com uma mão × △

Da Postura Normal:
Ataque Superior Vertical ← → △
Tsubame Otoshi ○ ○,→ △

Da Postura Baixa:
Golpe Vertical a Saltar ← → △
Gyotenzan × △

ESPADA LONGA



Comprimento total: 79 cm
Comprimento da lâmina: 64 cm
Comprimento da lâmina: 5,2 cm
Peso: 1,4 kg

Características:

Utilizada apenas com uma mão, esta arma não proporciona aberturas a adversários no início ou no fim dos ataques. Devido à sua velocidade e ao seu comprimento considerável, a Espada Longa é especialmente boa para principiantes.

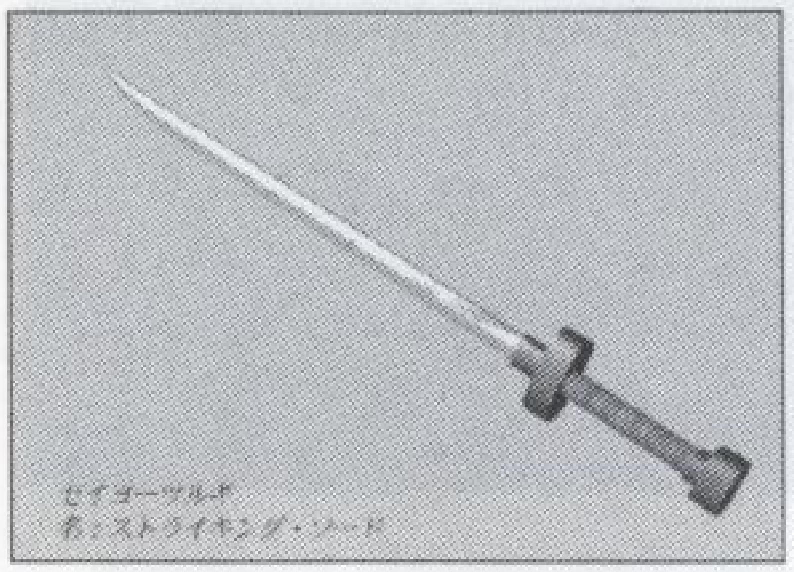
Comandos de arma

Da Postura Elevada:
kitsutsuki ○ ○

Da Postura Normal:
Salto em Frente + Ataque Superior com Uma Mão ← → △
Salto em Frente + Estocada com Uma Mão → ○
Sensu-gaeshi ← →+△ ✕

Da Postura Baixa:
Koro ← ○ ○
Shishi Odoshimen ✕ △,△

SABRE



Comprimento total: 72 cm
Comprimento da lâmina: 60 cm
Peso: 1.2 kg

Características:

O Sabre é uma espada para ser utilizada apenas com uma mão. A arma mais pequena, não oferece quaisquer aberturas ao adversário quer no início quer no fim dos ataques. Embora seja muito rápida, o tamanho desta arma torna-a mais fraca defensivamente do que as outras armas.

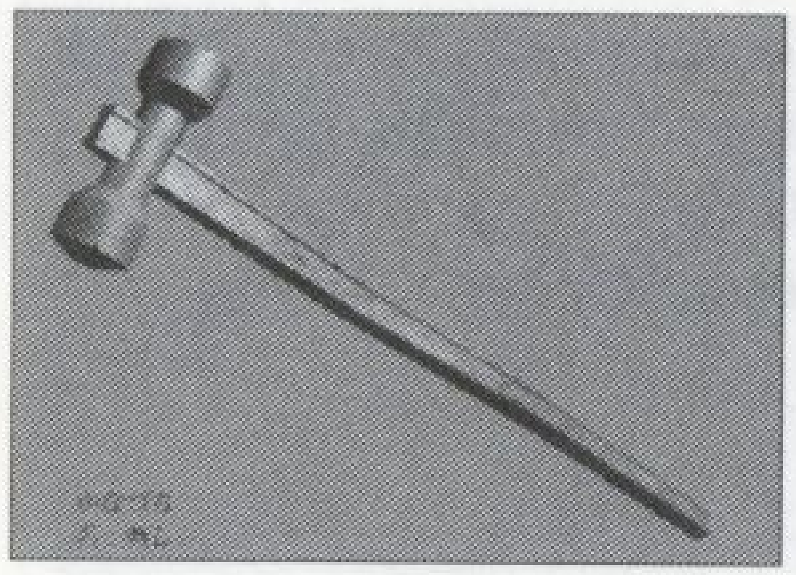
Comandos de arma

Da Postura Elevada:
Golpe Vertical com uma Mão + Torso △ ○

Da Postura Normal:
Shizuku-ryu ✕ △ ○
Golpe Caótico → → ○
Golpe Kannon ○ ○,△

Da Postura Baixa:
Estocada Retardada ← ○
Golpe Vertical Combinado △ △

MATRACA



Comprimento total: 83,5 cm
Peso: 4,5 kg

Características:
A arma mais pesada de todas, são necessárias as duas mãos para manusear a Matraca. Muito potente, mas também muito lenta, o que faz com que seja uma arma pesada para manusear.

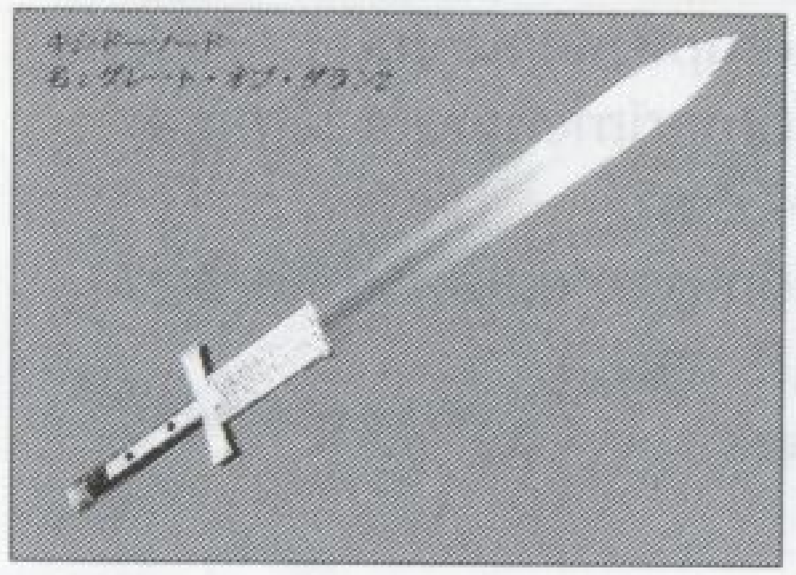
Comandos de arma

Da Postura Elevada:
Passo em Frente + Golpe Dirigido para Cima → → ✕
Salto em Frente + Golpe de Torso ← → ○
Golpe Vertical de Combinação △ △,△,△

Da Postura Normal:
Salto Rotativo em Golpe Vertical ← → △
Golpe Diagonal + Vertical ○ △

Da Postura Baixa:
Impacto de Joelho + Golpe Vertical ✕ △

ESPADA DE FOLHA LARGA



Comprimento total: 85 cm
Comprimento da lâmina: 65 cm
Comprimento da lâmina: 8,5 cm
Peso: 4,1 kg

Características:
Quase tão pesada como a Matraca, a espada de folha larga exige o uso de ambas as mãos. A espada de folha larga provoca muitos danos, mas é lenta a iniciar um ataque. Não é uma arma para principiantes.

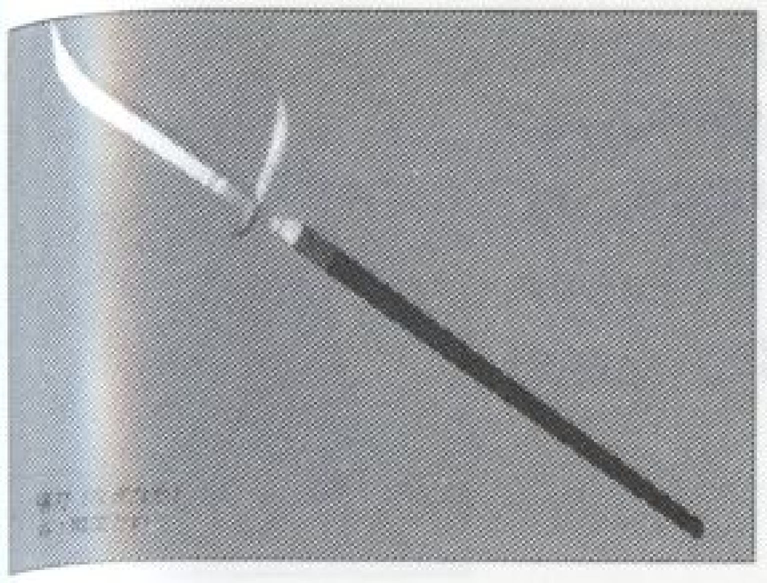
Comandos de arma

Da Postura Elevada:
Shirahae ← → ○
Forma de Golpe Duplo Horizontal ○ ○
Impacto de Joelho + Queixo → ✕ ✕

Da Postura Normal:
Golpe de Torso Rotativo ← → ○
Impacto Clavical + Golpe Horizontal ○ ○

Da Postura Baixa:
Golpe Duplo de Cabeça △ △

NAGINATA



Comprimento total: 181 cm
Comprimento da lâmina: 45 cm
Peso: 2,2 kg

Características:

A arma mais comprida de todas, o tempo que leva a começar um ataque e a retirar faz com que seja muito lenta. Esta arma é especialmente eficaz a manter um adversário à distância.

Comandos de arma

Da Postura Elevada:

Ataque Triplo de Cara △ △, △

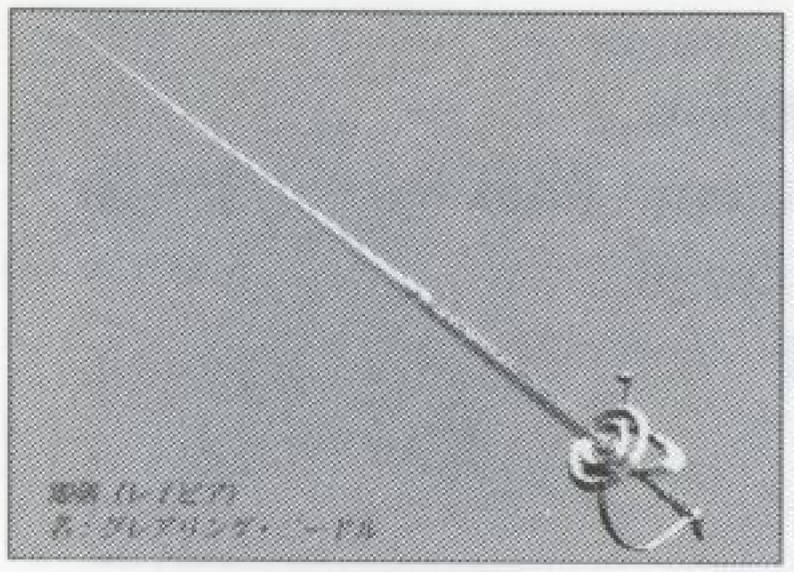
Da Postura Normal:

Shira-nui → → ○
Impacto Clavical + Golpe Horizontal △ ○

Da Postura Baixa:

Golpe Rotativo Invertido ← ○
Estocada de Três Direcções ← △ ○ ✕
Benishiden ✕ ○

FLORETE



Comprimento total: 75 cm
Comprimento da lâmina: 63 cm
Peso: 0,9 kg

Características:

O Florete está concebido para ataques de estocada, pois oferece um bom alcance apesar do seu comprimento limitado. Contudo, como é a mais leve de todas as armas, a sua capacidade para desviar um ataque adversário é fraca.

Comandos de arma

Da Postura Elevada:

Suzume chirashi ← ✕
Ataque Vertical + Estocada △ ○

Da Postura Normal:

Passo à Direita + Estocada da Cara ↓ △
Estocada Retardada ← → ○
Sanzugoe △ ○,△,○,○

Da Postura Baixa:

Estocada de Cara Combinada ✕ ○

KANNUKI

Idade: 28
Sexo: Masculino
Local de Origem: Ilhas Ryuku, Japão
Altura: 191,5 cm
Peso: 90 kg

Com uma reputação que faz com que os seus adversários gelem de medo, dos seis personagens, Kannuki é o mais poderoso.

Ataques Especiais

Da Postura Normal:

Espada de folha larga Karakannuki ◎ ◎, △

Da Postura Baixa:

Ataque com rotação de matraca ◎ ◎,◎,◎

Subarma: Tessen (Leque de Ferro)

Peso:	1,4 kg
Distância de voo	Curta
Velocidade de voo	Rápida
Poder de danificação:	Grande, difícil de defender.

Este leque feito de ferro pesado é difícil de defender quando atirado de perto.

NOTA: A explicação destes comandos é para quando o personagem estiver do lado esquerdo do écran.

UTSUSEMI

Idade: 55
Sexo: Masculino
Local de Origem: Shimane, Japão
Altura: 183 cm
Peso: 85 kg

O mais velho dos seis personagens, Utsusemi é um mestre da espada. Aqueles que lutaram contra ele dizem que é como lutar contra um calor fervente.

Ataques Especiais

Da Postura Elevada:

Katana Yugekiri → → △

Da Postura Baixa:

Nodachi Oborozuki ← → △

Subarma: Kozuka

Peso:	0,8 kg
Distância de voo:	Longa
Velocidade de voo:	Rápida
Poder de danificação:	Ligeiro, fácil de defender.

Utsusemi traz esta faca de arremesso pequena e versátil escondida na bainha da espada.

NOTA: A explicação destes comandos é para quando o personagem estiver do lado esquerdo do écran.

LOTUS PRETO

Idade: 36
Sexo: Masculino
Local de Origem: Irlanda
Altura: 189 cm
Peso: 81 kg

Dotado com um bom equilíbrio de potência e velocidade, este Irlandês adquiriu o nome Black Lotus (Lotus Preto) porque os seus adversários esquecem os problemas deste mundo à medida que morrem.

Ataques Especiais

Da Postura Elevada:
Katana Sasakezuri → (→+△)△, ○
Da Postura Baixa:
Florete Murashigure ○ ○, ○

Subarma: Tanken (Espada Curta)

Peso:	0,07 kg
Distância de voo:	Muito longa
Velocidade de voo:	Muito rápida
Poder de danificação:	Grande, é melhor fugir do que defender.

Esta é uma espada de lâmina dupla, com a forma de uma faca longa.
NOTA: A explicação destes comandos é para quando o personagem estiver do lado esquerdo do écran.

MIKADO

Idade: 22
Sexo: Feminino
Local de Origem: Kyoto, Japão
Altura: 166,5 cm
Peso: 59 kg

Originalmente uma donzela santificada chamada Mikado - uma porta para a descida dos deuses. Ela é a mais pequena dos seis personagens. No entanto, possui um bom equilíbrio de velocidade e potência.

Ataques Especiais

Da Postura Elevada:
Espada de folha larga Orochi ✕ ✕
Da Postura Normal:
Naginata Shiranuigaeshi → → △

Subarma: Aikuchi (Faca)

Peso:	0,4 kg
Distância de voo:	Curta
Velocidade de voo:	Rápida
Poder de danificação:	Bastante pesado. Difícil de defender.

Esta é uma espada pequena com uma espessura de lâmina invulgarmente grande. Além de poder desviar um ataque do adversário, também pode desferir um golpe fatal.
NOTA: A explicação destes comandos é para quando o personagem estiver do lado esquerdo do écran.

TATSUMI

Idade: 16
Sexo: Masculino
Local de Origem: Hiroshima, Japão
Altura: 176 cm
Peso: 65 kg

Tatsumi originalmente não era um membro da Kage, mas envolveu-se com ela devido a um evento desconhecido que pode ser descoberto. Não esperes muito dele no que respeita a potência, mas tem uma boa velocidade.

Ataques Especiais
Da Postura Elevada:
Sabre Senbontoushi ←→ ○○○○○
Matraca Kusabikuzure → → △

Subarma: Nenhuma
Tatsumi não possui uma subarma, mas pode usar uma se a apanhar do seu adversário.
NOTA: A explicação destes comandos é para quando o personagem estiver do lado esquerdo do écran.

SOMBRA VERMELHA

Idade: 25
Sexo: Feminino
Local de Origem: Rússia
Altura: 179,5 cm
Peso: 69 kg

Esta ex-Ninja Russa recebeu o nome devido à sua semelhança com o brilho apagado do pirilampo. Ela não é tão forte quanto parece, mas o seu passado como Ninja dá-lhe uma grande velocidade.

Ataques Especiais
Da Postura Elevada:
Sabre Yabure Guruma → → → ○
Da Postura Normal:
Espada Longa Ayame → → ✕

Subarma: Faca de arremesso

Peso:	0,5 kg
Distância de voo:	Longe
Velocidade de voo:	Muito rápida
Poder de danificação:	Ligeiro

Esta faca de arremesso de ferro revestida com veneno foi-lhe dada após ter terminado o seu treino de Ninja.
NOTA: A explicação destes comandos é para quando o personagem estiver do lado esquerdo do écran.

CRÉDITOS

Sony Computer Entertainment (Europa)

Produtor
Martin Alltimes

Produtor Auxiliar
James Dillon

Director do Produto de Marketing
Chris Ansell

Editor do Manual
Jim Sangster

Projectista do Manual
Steve O'Neill / Axiom Design

Director de Garantia da Qualidade
Tony Bourne

Subdirector de GQ
Phil Gaskell

Supervisores da GQ
Mark Pittam, Dave Cleaveley, Dave Bennett

Testadores Principais
Mark Young, Dominic Berzins

Testadores
Gary Jones, Andy Sim, Dave Baker, Alan Stubbs, Steve Griffiths, John Wilson

Sony Computer Entertainment (América)

Director de Licença
Etsuko Kobata

Coordenador Comercial
Taku Imasaki

Director Marketing
Susan Nourai
David Bamberger

Square Co., Ltd

Produtor Executivo
Tetsuo Mizuno
Tomoyuki Takechi
Hironobu Sakaguchi
Hisashi Suzuki

Produtor
Tetsuhisa Tsuruzono

Lightweight Co., Ltd

Assistentes
Kunihiko Nakata
Yoichi Hayashi
Norimasa Matsuura
Naotaka Ueda
Hiroaki Nakagawa
Masataka Aochi
Naho Kodama
Etsuko Yamada
Tetsuya Okamoto
Kyoko Tange
Tomohiro Maruyama
Takafuni Kagaya
Hiroyoshi Okazaki (Square)

Assistência de Movimento
Tsutomu Mawatari
Haruo Ogura
Hirotsugu Yamamoto
Daisuke Kubota

Som
Shinji Hosoe (ARIKA)
Ayako Saso (ARIKA)
Takayuki Aihara (ARIKA)

Squaresoft®

Director do Desenvolvimento do Produto
Michael Baskett

Director de GQ
Jon Williams

Director da Assistência a Clientes
Rick Thompson

Vice-Presidente Executivo - Planeamento Estratégico
Yoshihiro Maruyama

Vice-Presidente, Marketing
Jun Iwasaki

Associados Assistentes de Marketing
Kenji Mimura, Kiomi Murazeki, Kyoko Yamashita

Testadores
Andy Hsu, Yoshinobu Matsuo, Stanford Ng, Clayton S. Chan, Vangthonhoua Moua, Seth E. Williams, Fernando Bustamante

Προφυλάξεις

ύ Ο δίσκος αυτός περιέχει λογισμικό για τη συσκευή οικιακού βιντεοπαιχνιδιού **PlayStation™**. Μη χρησιμοποιείτε ποτέ τον δίσκο αυτό σε οποιοδήποτε άλλο μηχάνημα, καθώς μπορεί να προκληθεί βλάβη. ύ Ο δίσκος αυτός είναι σύμφωνος με τις προδιαγραφές **PlayStation™** μόνο για την Ευρωπαϊκή αγορά. Δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε εκδόσεις του **PlayStation™** με ξένες προδιαγραφές. ύ Διαβάστε με προσοχή το Εγχειρίδιο Οδηγιών **PlayStation™** για να είστε βέβαιοι ότι κάνετε σωστή χρήση του. ύ Όταν εισάγετε τον δίσκο αυτό στο **PlayStation™**, τοποθετήστε τον πάντοτε με την ετικέτα προς τα πάνω. ύ Όταν κρατάτε τον δίσκο, μην αγγίζετε την επιφάνειά του. Πιάστε τον από την άκρη. ύ Διατηρήστε τον δίσκο καθαρό και χωρίς γδαρσίματα. Αν η επιφάνειά του λερωθεί, σκουπίστε την απαλά με ένα μαλακό πανί. ύ Μην αφήνετε τον δίσκο κοντά σε εστίες θερμότητας ή εκτεθειμένο στον ήλιο ή σε υπερβολικά υγρά μέρη. ύ Ποτέ μην επιχειρήσετε να χρησιμοποιήσετε ραγισμένο ή παραμορφωμένο δίσκο ή δίσκο που επιδιορθώθηκε με κολλητικές ουσίες, καθώς αυτό μπορεί να προκαλέσει προβλήματα στη λειτουργία της συσκευής.

Προειδοποιήσεις για την υγεία σας

Για τη δική σας υγεία, θα πρέπει να ξεκουράζεστε για 15 λεπτά περίπου μετά από κάθε ώρα παιχνιδιού. Αποφεύγετε το παιχνίδι όταν είστε κουρασμένοι ή σας λείπει ύπνος. Πάντοτε παίζετε σε καλά φωτισμένο δωμάτιο και μένετε όσο το δυνατόν μακρύτερα από την οθόνη της τηλεόρασης. Μερικοί άνθρωποι παθαίνουν επιληπτικές κρίσεις όταν βλέπουν φώτα ή σχέδια να αναβοσβήνουν στο καθημερινό τους περιβάλλον. Στα πρόσωπα αυτά μπορεί να εμφανίζονται κρίσεις όταν παρακολουθούν τηλεόραση ή παίζουν βιντεοπαιχνίδια. Ακόμη και σε παίκτες που δεν εμφανίστηκε ποτέ κρίση, μπορεί εντούτοις να παρουσιαστεί μία επιληπτική κατάσταση η οποία δεν εντοπίζεται. Συμβουλευτείτε το γιατρό σας πριν παίξετε βιντεοπαιχνίδια αν αντιμετωπίζετε κάποια επιληπτική κατάσταση ή αμέσως αν εμφανιστεί οποιοδήποτε από τα παρακάτω συμπτώματα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού: ζαλάδα, αλλοιωμένη όραση, συσπάσεις μυών, άλλες ακούσιες κινήσεις, απώλεια συνείδησης του περιβάλλοντος, διανοητική σύγχυση ή/και σπασμοί.

Δείτε το οπισθόφυλλο αυτού του εγχειριδίου για τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών και τα Τηλέφωνα Τεχνικής Υποστήριξης Παιχνιδιών.

© 1997 Square Co., Ltd/Lightweight Co., Ltd. All Rights Reserved. Sound © 1997 ARIKA. Squaresoft is a registered trademark of Square Co., Ltd. Bushido Blade is a trademark of Square Co., Ltd. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Square Co., Ltd.

1 or 2 Players | **Memory Card 1 block** | **Link Cable 2 Consoles**

SCES - 00899

BUSHIDO BLADE

ΜΟΝΟ ΜΕ ΤΟ ΣΠΑΘΙ ΘΑ ΜΠΟΡΕΣΕΙΣ ΝΑ ΓΛΥΤΩΣΕΙΣ

Λέγεται ότι βαθιά στις οροσειρές που υψώνονται στα νότια της Ιαπωνίας υπάρχει ένα μυστικό 'ντότζο' που ονομάζεται Μεϊκυοκάν, το οποίο ιδρύθηκε πριν από 500 χρόνια και συνεχίζει την ιερή διδασκαλία του Ναρουκαγκάμι Σίντο.

Λέγεται επίσης ότι στους κόλπους του Μεϊκυοκάν, δρα μία μυστική αδελφότητα δολοφόνων που ονομάζονται Κάτζε. Ο κάθε Κάτζε δίνει όρκο αφοσίωσης και σιωπής. Η παράβαση αυτού του όρκου ισοδυναμεί με θάνατο.

Φυσικά, όλα αυτά είναι μύθοι, μιας και κανένας Κάτζε δεν έφυγε ποτέ από το 'ντότζο'.

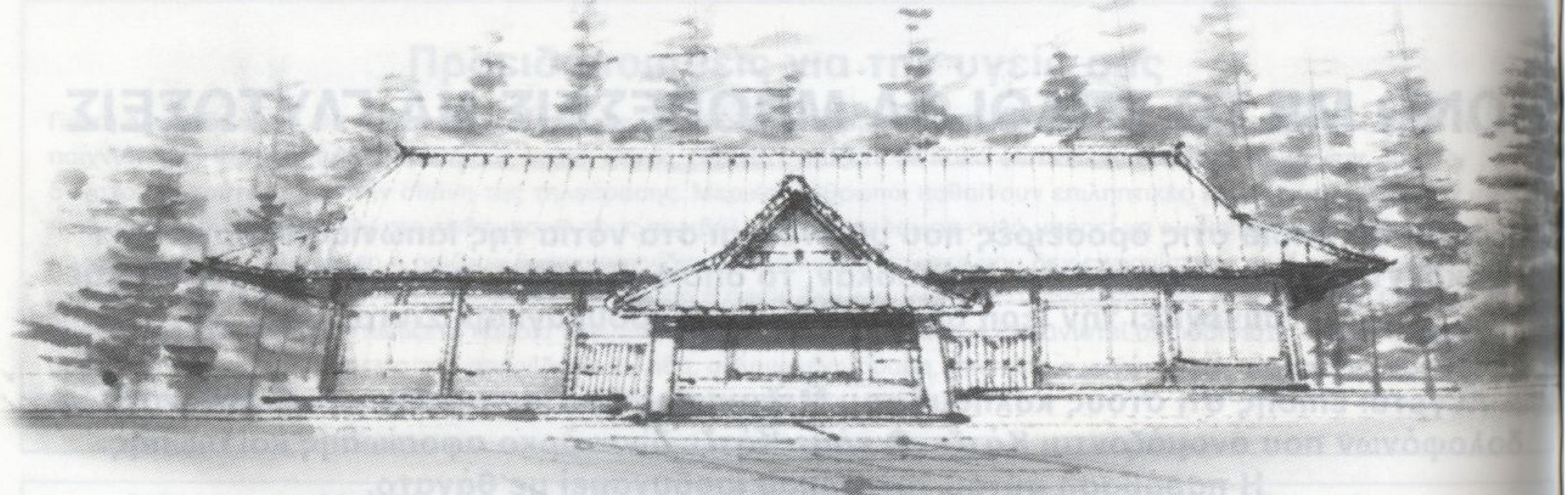
Μέχρι που κάποια μέρα, ένας δραπέτευσε.

Το ηγετικό συμβούλιο του Μεϊκυοκάν διέταξε μια ομάδα δολοφόνων να εξοντώσουν τον πρώην σύντροφό τους ή αλλιώς να εξοντωθούν οι ίδιοι.

Οι δολοφόνοι πρόλαβαν τον φυγάδα Κάτζε στο ερειπωμένο Κάστρο του Γιν και Γιανγκ. Ακολούθησε μία άγρια μάχη ανάμεσα στους πρώην συντρόφους και μόνον ένας επέζησε για να την εξιστορήσει.

BUSHIDO

Μπουσίντο ή κώδικας του πολεμιστήονομαζόταν ο κώδικας τιμής που ακολουθούσαν τυφλά οι Γιαπωνέζοι Σαμουράι από το 1000 μ.Χ. ως το 1876 μ.Χ. Ο κώδικας αυτός συνέθετε τα πιστεύω της διδασκαλίας του Σίντο και του Βουδισμού Ζεν για να δημιουργήσει ενάρετους και έντιμους πολεμιστές.



Στο BUSHIDO BLADE™, οι παίκτες που μάχονται ανέντιμα, χτυπώντας λ.χ. τον αντίπαλο από πίσω ενώ σκαρφαλώνει ή τρέχει για να ξεφύγει, τιμωρούνται. Αν χρησιμοποιήσετε ανέντιμα μέσα, κάτι που αντίκειται στα διδάγματα του Μπουσίντο, δε θα μπορέσετε να μυηθείτε στα μυστικά των Κάτζε. Για όσους ακολουθούν τον κώδικα Μπουσίντο, η ατίμωση είναι χειρότερη από το θάνατο.

ΣΤΗΣΙΜΟ ΤΩΝ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΩΝ

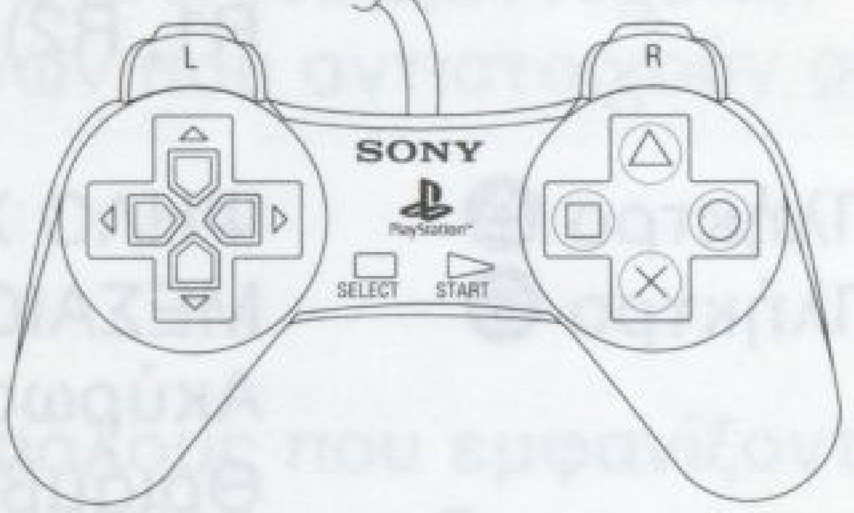
Στήστε το PlayStation™ σύμφωνα με τις οδηγίες χρήσεως της κονσόλας. Βεβαιωθείτε ότι το πλήκτρο λειτουργίας (POWER) βρίσκεται στη θέση OFF προτού τοποθετήσετε ή αφαιρέσετε το δίσκο. Τοποθετήστε το δίσκο του BUSHIDO BLADE™ και κλείστε το κάλυμμα του δίσκου. Συνδέστε ένα ή περισσότερα χειριστήρια και γυρίστε το πλήκτρο λειτουργίας στη θέση ON. Σας συμβουλεύουμε να μην εισάγετε ή αφαιρείτε περιφερειακά ή κάρτες μνήμης από τη στιγμή που το μηχάνημα θα τεθεί σε λειτουργία. Βεβαιωθείτε ότι διαθέτετε αρκετές ελεύθερες θέσεις στην Κάρτα Μνήμης ΠΡΙΝ ξεκινήσετε το παιχνίδι.

ΚΑΡΤΕΣ ΜΝΗΜΗΣ

Το BUSHIDO BLADE™ σας δίνει τη δυνατότητα να αποθηκεύετε τα παιχνίδια σας σε κάρτες μνήμης. Το BUSHIDO BLADE™ δέχεται μόνο μία Κάρτα Μνήμης στην Είσοδο Κάρτας Μνήμης 1. Η κάρτα θα πρέπει να τοποθετηθεί πριν ανοίξετε το PlayStation™. Για να αποθηκεύσετε ένα παιχνίδι πρέπει να διαθέτετε τουλάχιστον μία ελεύθερη θέση στην Κάρτα Μνήμης. Αν η Κάρτα Μνήμης σας είναι γεμάτη, χρησιμοποιήστε το εσωτερικό πρόγραμμα διαχείρισης της Κάρτας Μνήμης που διαθέτει το PlayStation™, όπως περιγράφεται στις οδηγίες χρήσεως της κονσόλας.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Μην επιχειρήσετε να αφαιρέσετε την Κάρτα Μνήμης κατά την αποθήκευση ή τη φόρτωση του παιχνιδιού γιατί μπορεί να καταστραφούν τα δεδομένα που περιέχει.

ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ



Πλήκτρο START	Προσπεράστε το εισαγωγικό βίντεο. Προσωρινή διακοπή κατά τη διάρκεια μονομαχίας (ξαναπατήστε για να επανέρθετε στο παιχνίδι).
Πλήκτρο SELECT	Για να παραδοθείτε θα πρέπει οπωσδήποτε να έχετε υποστεί βαριά πλήγματα στα πόδια και ο χαρακτήρας σας θα πρέπει να μην μπορεί πλέον να σταθεί όρθιος (Βλ. ενότητα που αφορά τις ΣΩΜΑΤΙΚΕΣ ΒΛΑΒΕΣ).

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Πατήστε τα πλήκτρα L1, L2, R1, R2, SELECT και START (ταυτόχρονα) για να κάνετε επανεκκίνηση και να επιστρέψετε στο Κεντρικό Μενού.

Πλήκτρα Κατεύθυνσης

Κίνηση - χρησιμοποιούνται σε συνδυασμό με άλλα πλήκτρα για την πραγματοποίηση των διαφόρων επιθέσεων ή για να κάνετε τις επιλογές σας μέσα από τα μενού.

→ Κίνηση προς τα εμπρός.
← Κίνηση προς τα πίσω.
↑ Κίνηση προς τα αριστερά (προς το βάθος της οθόνης).
↓ Κίνηση προς τα δεξιά (προς το προσκήνιο της οθόνης).

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αυτή η αντιστοιχία των Πλήκτρων Κατεύθυνσης ισχύει όταν ο χαρακτήρας βρίσκεται στην αριστερή πλευρά της οθόνης. Οι κινήσεις είναι αντίστροφες όταν ο παίκτης βρίσκεται στα δεξιά.

Πλήκτρο L1	ΠΛΗΚΤΡΟ ΕΛΕΥΘΕΡΗΣ ΚΙΝΗΣΗΣ: Σε συνδυασμό με τα Πλήκτρα Κατεύθυνσης σας επιτρέπει να τρέξετε προς οποιαδήποτε κατεύθυνση (Ελεύθερο Τρέξιμο).
Πλήκτρο L2	Δεν Ισχύει.
Πλήκτρο R1	ΑΝΥΨΩΣΗ ΤΟΥ ΚΕΝΤΡΟΥ ΒΑΡΟΥΣ: Πατήστε το και ο χαρακτήρας σας θα πάρει πιο όρθια στάση (βλ. ενότητα για τα ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ: R1, R2).
Πλήκτρο R2	ΧΑΜΗΛΩΜΑ ΤΟΥ ΚΕΝΤΡΟΥ ΒΑΡΟΥΣ: Πατήστε το και ο χαρακτήρας σας θα πάρει πιο χαμηλή στάση (βλ. ενότητα για τα ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ: R1, R2).

Πλήκτρο △	ΨΗΛΟ ΧΤΥΠΗΜΑ: (Επίθεση στο κεφάλι του αντιπάλου).
Πλήκτρο ○	ΜΕΣΑΙΟ ΧΤΥΠΗΜΑ: (Επίθεση στον κορμό του αντιπάλου). Ακύρωση των επιλογών REPLAY(Ριπλέι), VICTORY POSE(Στάση Θριάμβου) και CONTINUE(Συνέχεια).
Πλήκτρο ✕	ΧΑΜΗΛΟ ΧΤΥΠΗΜΑ: (Επίθεση στα πόδια του αντιπάλου). Επιλογή θέσεων λειτουργίας, χαρακτήρων και όπλων.
Πλήκτρο □	ΑΜΥΝΑ: (Αποκρούει το όπλο του αντιπάλου).

ΒΑΣΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ

Το BUSHIDO BLADE™ είναι ένα μοναδικό παιχνίδι μονομαχίας που γκρεμίζει τις παραδοσιακές συμβάσεις των παιχνιδιών του είδους. Χρονικά περιθώρια, μετρητές φυσικής κατάστασης και περιοριστικές αρένες δεν υπάρχουν πια. Υπάρχουν μόνο καθαρές, αληθινές μονομαχίες. Μπορείτε να συνδυάσετε οποιονδήποτε από τους έξι

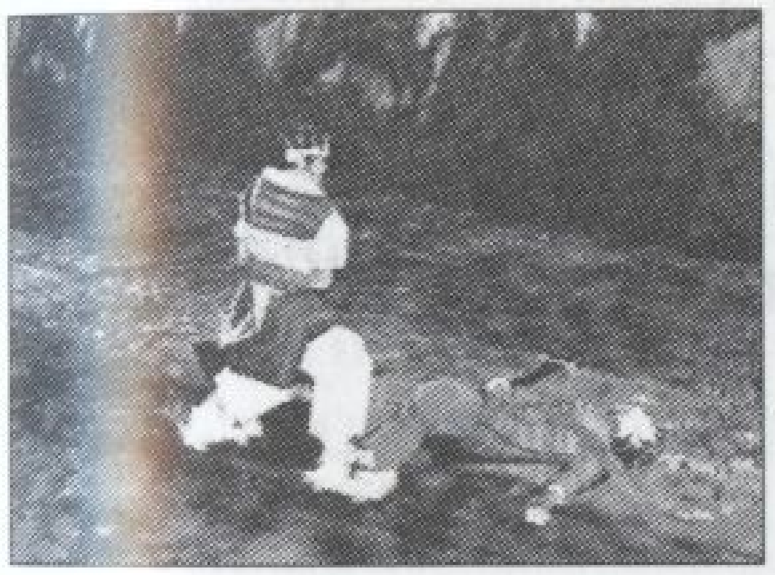
χαρακτήρες με οποιοδήποτε από τα οκτώ αρχαία όπλα, γεγονός που αυξάνει το στοιχείο της στρατηγικής μέσα στο παιχνίδι. Για να νικήσετε θα πρέπει να καταφέρετε θανατηφόρα χτυπήματα στο κεφάλι, το στήθος ή τον κορμό του αντιπάλου σας. Χρειάζεται μόνον ένα καθοριστικό χτύπημα για να εξοντώσετε τον αντίπαλό σας. Πρόκειται για το σύστημα του Ενός Θανατηφόρου Χτυπήματος που υπάρχει μόνο στο BUSHIDO BLADE™.

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΜΕΝΟΥ

STORY MODE(Ιστορία): Για Έναν ή Δύο Παίκτες

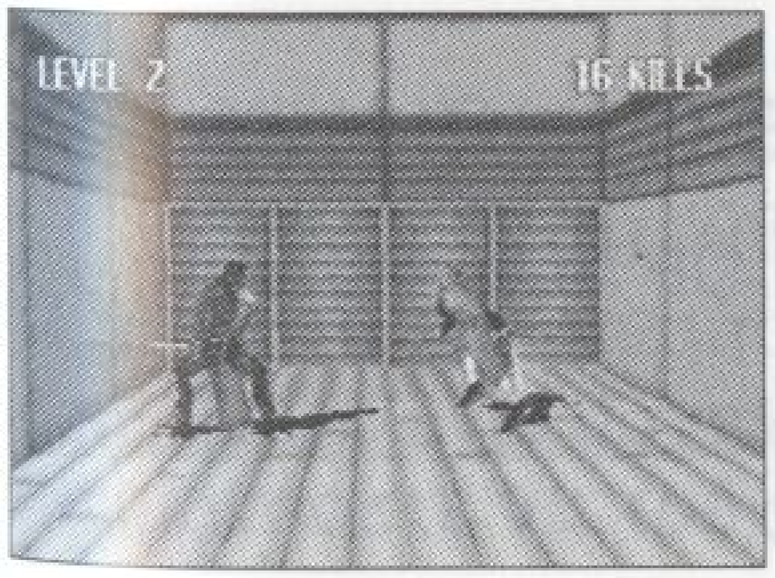
Ο παίκτης είναι ο φυγάς που δραπέτευσε από τη μυστική αδελφότητα των δολοφόνων Κάτζε. Στόχος του είναι να βρει ένα δρόμο διαφυγής μέσα από το ερειπωμένο κάστρο και ταυτόχρονα να αποκρούσει τους δολοφόνους Κάτζε που είναι αποφασισμένοι να τον εξοντώσουν. Σε αυτή τη θέση λειτουργίας, ο παίκτης που θα χρησιμοποιήσει ανέντιμα μέσα δε θα καταφέρει να φτάσει στο τέλος.

VS MODE(Μονομαχία): Για Δύο Παίκτες



Ο κάθε παίκτης επιλέγει χαρακτήρα και όπλο και στη συνέχεια ένας από τους δύο παίκτες επιλέγει το περιβάλλον της μονομαχίας. Στο τέλος του αγώνα, επιλέξτε CONTINUE(Συνέχεια) για να ξεκινήσετε καινούργιο αγώνα χωρίς να επιστρέψετε στις οθόνες επιλογής χαρακτήρα, όπλου και αρένας. Επιλέγοντας CONTINUE(Συνέχεια), εμφανίζεται ο αριθμός των νικηφόρων αγώνων που αντιστοιχούν σε κάθε παίκτη.

SLASH MODE(Καταιγισμός): Για Έναν Παίκτη

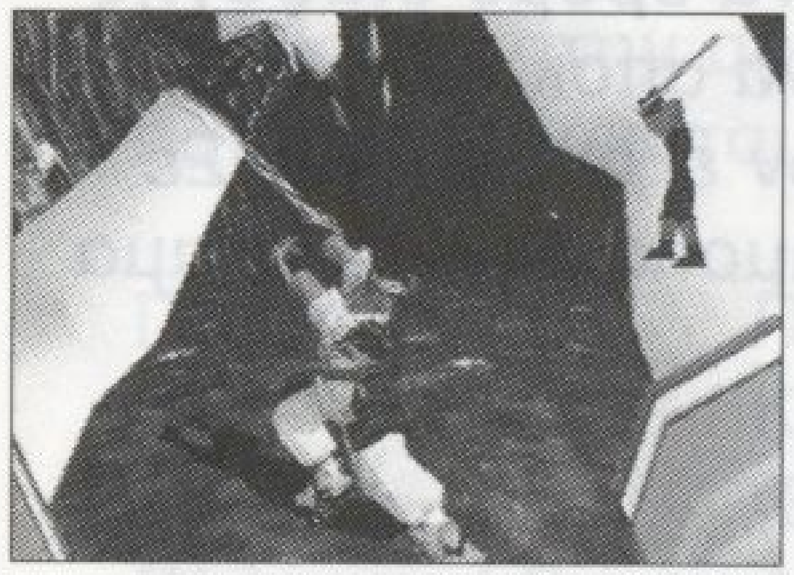


Στόχος του παίκτη είναι να νικήσει 100 αντιπάλους που εμφανίζονται ο ένας μετά τον άλλον. Οι τραυματισμοί που υφίσταται δεν αποκαθίστανται εκτός και αν σκοτωθεί και επιλέξει CONTINUE(Συνέχεια). ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Στη θέση λειτουργίας 'Καταιγισμός' μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μόνον το σπαθί Κατάνα.

TRAINING MODE(Εξάσκηση): Για Έναν Παίκτη

Ο παίκτης επιλέγει αντίπαλο και όπλο για να εξασκηθεί στις διάφορες τεχνικές επίθεσης. Στη θέση λειτουργίας 'Εξάσκηση', το περιβάλλον της μονομαχίας περιορίζεται σε τρεις περιοχές. Επίσης, χρησιμοποιούνται ξύλινα σπαθιά εξάσκησης και όχι αληθινά. Για να τερματίσετε την εξάσκηση, πατήστε τα πλήκτρα SELECT, START, L1, L2, R1 και R2 ταυτόχρονα.

POV MODE/LINK MODE(Θέσεις λειτουργίας POV/LINK): Για Έναν ή Δύο Παίκτες



Σε αυτές τις θέσεις λειτουργίας ο παίκτης μπορεί να μονομαχήσει βλέποντας μέσα από τα μάτια του χαρακτήρα του. Στη θέση λειτουργίας POVμπορεί να παίξει μόνον ένας παίκτης ενώ στη θέση λειτουργίας LINKδύο παίκτες.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Στις συγκεκριμένες θέσεις λειτουργίας, η απόσταση ανάμεσα στους χαρακτήρες και η χρήση των Πλήκτρων Κατεύθυνσης είναι ελαφρώς διαφορετικές απ' ότι στις υπόλοιπες. Βλ. ενότητες POV MODEκαι LINK MODEπου ακολουθούν.

MOVIE(Βίντεο): Δείτε το εισαγωγικό βίντεο του BUSHIDO BLADE™.
Από εδώ μπορείτε επίσης να δείτε και τα διάφορα τελικά βίντεο. Έχετε ωστόσο υπόψη σας ότι για να δείτε το τελικό βίντεο κάποιου χαρακτήρα θα πρέπει πρώτα να ολοκληρώσετε το παιχνίδι με τον συγκεκριμένο χαρακτήρα.

OPTION MENU(Μενού Επιλογών):

Από εδώ μπορείτε να αλλάξετε τις επιλογές του παιχνιδιού. Βλ. ενότητα OPTION MENUπου ακολουθεί.

CHARACTER SELECTION(Επιλογή Χαρακτήρα):

Επιλέξτε τον δικό σας χαρακτήρα και όπλο καθώς και τον χαρακτήρα και το όπλο του αντιπάλου σας χρησιμοποιώντας το ΑΡΙΣΤΕΡΟ ή το ΔΕΞΙ Πλήκτρο Κατεύθυνσης. Στη συνέχεια χρησιμοποιήστε τα Πλήκτρα Κατεύθυνσης για να επιλέξετε αρένα. Πατήστε το πλήκτρο ⊗ για να επιβεβαιώσετε την κάθε σας επιλογή.

ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΝΤΟΛΕΣ

ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

Οι βασικές επιθέσεις περιγράφονται στο πλαίσιο που ακολουθεί. Ωστόσο, ανάλογα με το όπλο ή τη στάση (και σε ορισμένες περιπτώσεις ανάλογα με το χαρακτήρα), δεν είναι πάντα διαθέσιμες όλες οι επιθέσεις.
Σημείωση: Τα πλήκτρα που αντιστοιχούν στις εντολές αυτές ισχύουν εφόσον ο χαρακτήρας βρίσκεται στην αριστερή πλευρά της οθόνης.

Επίθεση ενώ Τρέχετε Ελεύθερα:	L1 + Πλήκτρα Κατεύθυνσης
Επίθεση εν μέσω Άλματος:	➡ + R2 + R1
Συμπληρωματική Επίθεση:	⬅ ➡ + ⊗
Βουτιά:	R2
Επίθεση ενώ Σηκώνεστε:	⬅ + ◎
Τύφλωση:	➡ + R2 R2

ΕΠΙΘΕΣΗ ΕΝΩ ΤΡΕΧΕΤΕ ΕΛΕΥΘΕΡΑ

L1 + Πλήκτρα Κατεύθυνσης

Μπορεί να χρησιμοποιηθεί με οποιοδήποτε όπλο. Πατήστε το πλήκτρο △ για να επιτεθείτε ενώ συνεχίζετε να τρέχετε. Πατήστε το πλήκτρο ◎ και το πλήκτρο ⊗ για να σταματήσετε να τρέχετε αφού κάνετε την επίθεσή σας.

ΕΠΙΘΕΣΗ ΕΝ ΜΕΣΩ ΑΛΜΑΤΟΣ

➡ + R2 + R1

Η επίθεση αυτή μπορεί να χρησιμοποιηθεί με οποιοδήποτε όπλο. Πατήστε το πλήκτρο Επίθεσης ενώ πραγματοποιείτε κάποιο άλμα. Πατήστε το πλήκτρο △ για να προσγειωθείτε σε Όρθια Στάση, το πλήκτρο △ για Κανονική Στάση και το πλήκτρο ✕ για Χαμηλή Στάση.

ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΗ ΕΠΙΘΕΣΗ

⬅ ➡ + ✕

Αποτελεσματική εναντίον αντιπάλου που έχει καταρρεύσει.

ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΤΑ ΠΟΔΙΑ/ΑΔΥΝΑΜΙΑ ΝΑ ΣΤΑΘΕΙΤΕ ΟΡΘΙΟΣ

Καθώς τα πόδια δέχονται χτυπήματα, η κίνηση γίνεται όλο και πιο δύσκολη, μετά χάνεται η ικανότητα για αλλαγή στάσης και, στο τέλος, ο χαρακτήρας δεν μπορεί πια να σταθεί όρθιος. Ο χαρακτήρας μπορεί ακόμα να πραγματοποιήσει κάποιες βασικές επιθέσεις και άμυνες, εφόσον φυσικά δεν έχει υποστεί άλλες σωματικές βλάβες που να τον εμποδίζουν.

ΒΟΥΤΙΑ

R2

Ακόμα και αν ο χαρακτήρας σας δεν μπορεί πλέον να σταθεί όρθιος, μπορείτε να αποφύγετε τις επιθέσεις πατώντας το πλήκτρο R2, οπότε ο χαρακτήρας σας θα κάνει βουτιά και θα πέσει στο έδαφος. Ενώ θα βρίσκεται κάτω, πατήστε το ΠΑΝΩ ή το ΚΑΤΩ Πλήκτρο Κατεύθυνσης για να τον κάνετε να κατρακυλήσει.

ΕΠΙΘΕΣΗ ΕΝΩ ΣΗΚΩΝΕΣΤΕ

⬅ + ◎

Με την επίθεση αυτή, μπορείτε να επιτεθείτε στον αντίπαλό σας ενώ σηκώνεστε όρθιος.

ΡΙΨΗ ΚΡΥΦΟΥ ΟΠΛΟΥ

➡ + ◎

Αν ο χαρακτήρας σας δεν μπορεί πλέον να σταθεί όρθιος και βρίσκεται σε χαμηλή στάση, μπορεί να πετάξει το κρυφό του όπλο χωρίς να χρειαστεί να πατήσετε το πλήκτρο R2.

ΤΥΦΛΩΣΗ

➡ + R2 R2

Ακόμα και αν ο χαρακτήρας δεν μπορεί πλέον να σταθεί και βρίσκεται σε χαμηλή στάση, εξακολουθεί να μπορεί να τυφλώσει τον αντίπαλό του.

ΠΑΡΑΔΟΣΗ

Πλήκτρο SELECT

Όταν ο χαρακτήρας δεν μπορεί πλέον να σταθεί, έχει τη δυνατότητα να παραδοθεί. Στην περίπτωση αυτή ο κώδικας τιμής επιβάλλει να καθίσει και να αφήσει τον αντίπαλο να τον αποκεφαλίσει.

ΕΝΑΛΛΑΓΗ ΚΙΝΗΣΕΩΝ

Στα περισσότερα παιχνίδια μονομαχίας χρησιμοποιείται ένα σύστημα εντολών όπου προκαθορισμένες αλληλουχίες πλήκτρων δημιουργούν ειδικές επιθέσεις. Στο BUSHIDO BLADE™ παρουσιάζεται για πρώτη φορά μία μοναδική, πιο ρεαλιστική προσέγγιση, που ονομάζεται Εναλλαγή Κινήσεων. Με το σύστημα αυτό, ο παίκτης πατά ένα πλήκτρο και ξεκινά μία κίνηση, στη συνέχεια προσθέτει μία δεύτερη συνεχόμενη κίνηση πατώντας ένα άλλο πλήκτρο και έτσι δημιουργείται η ειδική τεχνική ή κίνηση που θέλει.

Τα άλματα και οι βασικές επιθέσεις που περιγράφονται στις παρακάτω ενότητες αποτελούν βασικές εντολές του συστήματος Εναλλαγής Κινήσεων.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σ' αυτό το βιβλίο οδηγιών, η ακολουθία των πλήκτρων σημειώνεται ως ⊗, △, △ αντί για ⊗ △ △ για να είναι σαφές ότι πρόκειται για ακολουθία και όχι για ταυτόχρονο πάτημα των πλήκτρων.

ΣΥΓΚΡΟΥΣΗ ΚΑΤΑ ΜΕΤΩΠΟ

Όταν επιτίθενται και οι δύο παίκτες ταυτόχρονα, έχουμε μία σύγκρουση κατά μέτωπο. Αν συμβεί κάτι τέτοιο, σπρώξτε και απωθήστε τον αντίπαλό σας πατώντας συνεχώς κάποιο από τα πλήκτρα επίθεσης. Ο χαρακτήρας που χάνει στην κατά μέτωπο σύγκρουση υποχωρεί προς τα πίσω και ο νικητής κερδίζει το πλεονέκτημα. Ο χαρακτήρας που χάνει μπορεί να επιχειρήσει να αποφύγει τη σπρωξιά του αντιπάλου του και να πάρει αυτός το πλεονέκτημα πατώντας το ΑΡΙΣΤΕΡΟ Πλήκτρο Κατεύθυνσης.

ΣΠΑΣΙΜΟ ΑΜΥΝΑΣ

Το παιχνίδι αυτό διαθέτει ένα μοναδικό σύστημα άμυνας (πλήκτρο ◼). Αντίθετα με τα συμβατικά παιχνίδια στα οποία υπάρχει αυτόματη απόκρουση της επίθεσης του αντιπάλου, εδώ θα πρέπει να την αποκρούσετε με το όπλο σας εσκεμμένα. Ωστόσο, αν η

επιθετική ισχύς του αντιπάλου σας είναι πολύ μεγαλύτερη από τη δική σας, ο χαρακτήρας σας μπορεί να χάσει την ισορροπία του.
Στην περίπτωση αυτή, παρόλο που ο χαρακτήρας σας δεν θα τραυματιστεί, θα χάσετε προς στιγμήν τον έλεγχό του. Η κατάσταση αυτή ονομάζεται Σπάσιμο της Άμυνας. Φυσικά πρόκειται για μία αρνητική κατάσταση, ωστόσο, αν πατήσετε το πλήκτρο R2 τη στιγμή που χάνετε την ισορροπία σας, ο χαρακτήρας σας θα κυλήσει προς τα πίσω και θα αποφύγει την επόμενη επίθεση του αντιπάλου. Αυτή είναι μία βασική κίνηση εάν χρησιμοποιείτε έναν όχι και τόσο δυνατό χαρακτήρα.

ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ: R1, R2

Τα πλήκτρα R1 και R2 είναι βασικά για να παίξετε το παιχνίδι καθώς η ικανότητα να ανυψώνετε και να χαμηλώνετε το κέντρο βάρους του χαρακτήρα σας είναι απαραίτητη προϋπόθεση για τις περισσότερες βασικές και ειδικές επιθέσεις.
Σημείωση: Η αντιστοιχία των πλήκτρων στις εντολές αυτές ισχύει εφόσον ο χαρακτήρας βρίσκεται στην αριστερή πλευρά της οθόνης.

Βαθύ Κάθισμα:	➡ + R2
Άλμα:	➡ + R2 R1
Κρυφό Όπλο:	➡ + R2 ◎
Τύφλωση του Αντιπάλου:	➡ + R2 R2

ΒΑΘΥ ΚΑΘΙΣΜΑ

Πρόκειται για μία βασική κίνηση στο BUSHIDO BLADE™ που σας επιτρέπει να πραγματοποιήσετε διάφορες ειδικές κινήσεις. Ο χαρακτήρας ορμά μπροστά και χαμηλώνει το κέντρο βάρους του. Το Βαθύ Κάθισμα επίσης μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να μαζέψετε κάποιο όπλο που έχει πέσει στο έδαφος.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι κινήσεις αυτές μπορούν να πραγματοποιηθούν με οποιοδήποτε όπλο και από οποιαδήποτε στάση.

ΑΛΜΑ

Ξεκινήστε από βαθύ κάθισμα και πηδήξτε έως και 3 μέτρα ψηλά.

ΚΡΥΦΟ ΟΠΛΟ

➡ + R2 ◎

Εκτοξεύστε όποιο κρυφό όπλο έχετε στην κατοχή σας. Ωστόσο, αν ο χαρακτήρας σας έχει τραυματιστεί στο αριστερό χέρι δεν μπορεί να πετάξει το κρυφό του όπλο.

ΤΥΦΛΩΣΗ ΤΟΥ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥ

➡ + R2 R2

Μπορείτε να τυφλώσετε τον αντίπαλό σας παίρνοντας άμμο, λάσπη ή χιόνι από το έδαφος και πετώντας το στο πρόσωπό του. Αν και η κίνηση αυτή δεν προκαλεί ζημιά στον αντίπαλο, μπορεί ωστόσο να σας δώσει την ευκαιρία να επιτεθείτε.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν πατήσετε τα πλήκτρα ➡ + R2, θα επιστρέψετε στην όρθια στάση.

Ισχυρή Επίθεση:	Ενώ βρίσκεστε σε Βαθύ Κάθισμα, πατήστε το πλήκτρο △ ή το πλήκτρο ✕
Άνοδος σε Υψηλότερα Επίπεδα:	Πλήκτρα Κατεύθυνσης + R1
Αποφυγή Επιθέσεων:	Τη στιγμή της σύγκρουσης των όπλων: R2

ΙΣΧΥΡΗ ΕΠΙΘΕΣΗ

Ενώ βρίσκεστε σε Βαθύ Κάθισμα, πατήστε το πλήκτρο △ ή το πλήκτρο ✕ για να εξαπολύσετε διάφορες ισχυρές επιθέσεις. Οι ισχυρές επιθέσεις διαφέρουν ανάλογα με το συνδυασμό χαρακτήρων και όπλων. Παράδειγμα: Head Crush(Χτύπημα στο Κεφάλι) ⬅ ➡ + R2 + △.

ΑΝΟΔΟΣ ΣΕ ΥΨΗΛΟΤΕΡΑ ΕΠΙΠΕΔΑ

Πλήκτρα Κατεύθυνσης + R1

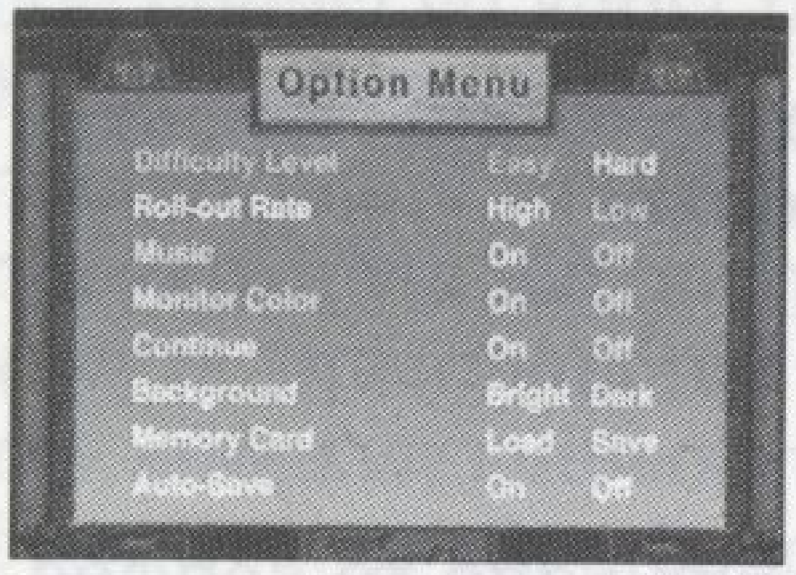
Πατήστε ένα από τα Πλήκτρα Κατεύθυνσης για να κινηθείτε προς την κατεύθυνση που θέλετε και στη συνέχεια το R1 για να σκαρφαλώσετε. Μπορείτε να κάνετε το ίδιο ενώ τρέχετε. Η ταχύτητα με την οποία σκαρφαλώνετε εξαρτάται από το χαρακτήρα που χρησιμοποιείτε.

ΑΠΟΦΥΓΗ ΕΠΙΘΕΣΕΩΝ

(Τη στιγμή της σύγκρουσης των όπλων: R2)

Την ώρα που ο αντίπαλος χτυπά το όπλο του χαρακτήρα σας και τον κάνει να χάσει την ισορροπία του, πατήστε το R2 και αυτόματα θα κυλήσετε προς τα πίσω. Αντίθετα με την άμυνα, η κίνηση αυτή δημιουργεί μία απόσταση ανάμεσα στους χαρακτήρες και είναι αποτελεσματική για την αποφυγή συνδυασμένων επιθέσεων.

OPTION MENU(Μενού Επιλογών)



Κινηθείτε ανάμεσα στις επιλογές με τα Πλήκτρα Κατεύθυνσης ΠΑΝΩ/ΚΑΤΩ και αλλάξτε τις ρυθμίσεις με τα Πλήκτρα Κατεύθυνσης ΑΡΙΣΤΕΡΑ/ΔΕΞΙΑ. Όταν ολοκληρώσετε όλες σας τις ρυθμίσεις πατήστε το πλήκτρο ◎ ή το △ για να επιστρέψετε στο Κεντρικό Μενού.

DIFFICULTY LEVEL(Επίπεδο Δυσκολίας)

Από εδώ μπορείτε να κάνετε τους αντιπάλους που ελέγχει ο υπολογιστής περισσότερο ή λιγότερο απειλητικούς. Επιλέξτε μεταξύ EASY(Εύκολο) και HARD(Δύσκολο).

ROLL-OUT RATE(Πιθανότητα Ανατροπής)

Η ευκολία με την οποία ανατρέπονται οι χαρακτήρες αφού συγκρουστούν με εμπόδια ή άλλους χαρακτήρες που συναντούν στο δρόμο τους μπορεί να αυξηθεί ή να μειωθεί. Αν επιλέξετε HIGH(Υψηλή) οι διάφοροι χαρακτήρες θα ανατρέπονται όχι μόνον αφού συγκρουστούν μεταξύ τους αλλά και αφού συγκρουστούν με διάφορα εμπόδια ή τοίχους. Αν επιλέξετε LOW(Χαμηλή) σημαίνει ότι οι χαρακτήρες έχουν λιγότερες πιθανότητες να ανατραπούν.

MUSIC(Μουσική)

Από εδώ ενεργοποιείτε ή όχι τη μουσική (ON/OFF).

MONITOR COLOR(Χρώμα Οθόνης)

Μπορείτε να δείτε το παιχνίδι έγχρωμο ή μαυρόασπρο. Επιλέξτε OFFγια να μαυρόασπρη οθόνη ή ONγια έγχρωμη. Ό,τι αλλαγές κάνετε αρχίζουν να ισχύουν από τη στιγμή που θα ξαναγυρίσετε στο Κεντρικό Μενού.

CONTINUE(Συνέχεια)

Μπορείτε να ενεργοποιήσετε ή να απενεργοποιήσετε (ON/OFF) τη λειτουργία CONTINUE.

BACKGROUND(Περιβάλλον)

Η φωτεινότητα της αρένας ρυθμίζεται με αυτές τις δύο επιλογές: BRIGHT(Φωτεινή) και DARK(Σκοτεινή).

MEMORY CARD(Κάρτα Μνήμης)

Έχετε τη δυνατότητα να αποθηκεύσετε τις ρυθμίσεις των επιλογών, τα τελικά βίντεο και τη θέση των παικτών μέσα στο παιχνίδι. Επιλέξτε SAVE για να αποθηκεύσετε κάποιο παιχνίδι και LOAD για να το φορτώσετε. Πατήστε το πλήκτρο ⊗ για να συνεχίσετε. Απαιτείται μία θέση στην Κάρτα Μνήμης. ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μόνον η Είσοδος Κάρτας Μνήμης 1 δέχεται κάρτες μνήμης.

AUTO-SAVE(Αυτόματη Αποθήκευση)

Το παιχνίδι μπορεί να αποθηκευτεί αυτόματα σε μια Κάρτα Μνήμης χωρίς να έχετε επιλέξει SAVEστο μενού MEMORY CARD. Επιλέξτε ONγια να ενεργοποιήσετε αυτή τη δυνατότητα. Η φόρτωση ξεκινά αυτόματα μόλις ανοίξετε την κονσόλα. Βεβαιωθείτε ότι έχετε τοποθετήσει την Κάρτα Μνήμης που χρησιμοποιήσατε προηγουμένως στην είσοδο Κάρτας Μνήμης 1.

ΣΥΣΤΗΜΑ ΣΩΜΑΤΙΚΗΣ ΒΛΑΒΗΣ

Αντί για Μετρητή Ζωής, στο BUSHIDO BLADE™ υπάρχει το σύστημα της Σωματικής Βλάβης, σύμφωνα με το οποίο ο χαρακτήρας εξασθενεί ολοένα και περισσότερο από τα χτυπήματα που υφίσταται. Καθώς ο ήρωας τραυματίζεται σε διάφορα μέρη του σώματός του, τα μέρη αυτά εξασθενούν ολοένα και περισσότερο μέχρι να καταντήσουν άχρηστα.
Για το λόγο αυτό, οι παίκτες πρέπει να υπολογίζουν και το παραμικρό χτύπημα.
Για παράδειγμα: Όταν ο χαρακτήρας δεχτεί ένα ελαφρό χτύπημα στο σώμα, υποχωρεί για λίγο και η κίνησή του γίνεται πιο δύσκολη.
Αν υποστεί σοβαρό τραυματισμό στο αριστερό χέρι, χάνει την ικανότητα να κρατάει το όπλο με τα δύο χέρια και η αποτελεσματικότητα του όπλου ελαχιστοποιείται.
Αν υποστεί σοβαρό τραυματισμό στα πόδια, χάνει την ικανότητα να στέκεται όρθιος και κατά συνέπεια περιορίζεται η κίνησή του και οι επιθέσεις που μπορεί να πραγματοποιήσει.

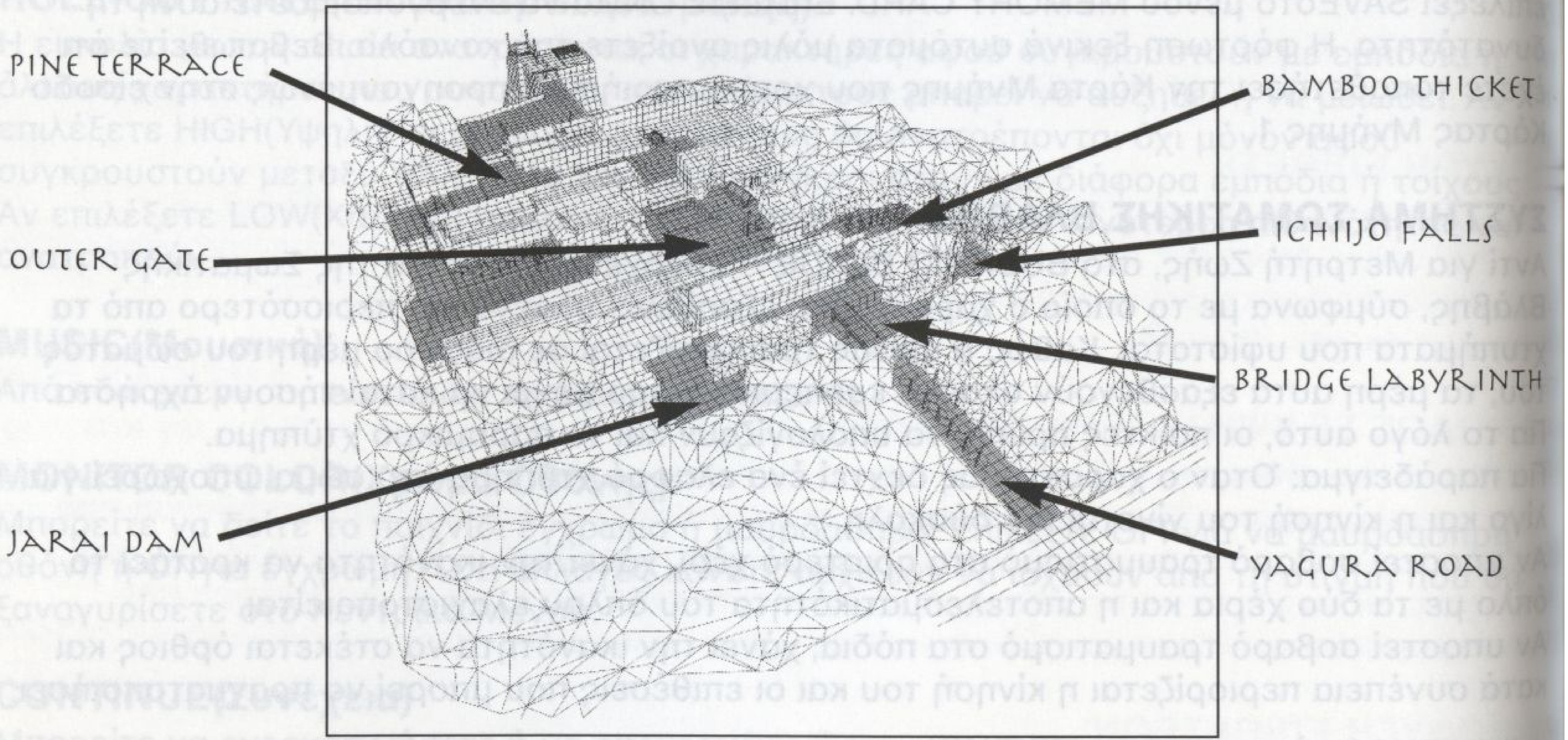
ΕΝΔΕΙΞΗ ΑΠΟΔΟΣΗΣ

Στη διάρκεια των μαχών εμφανίζονται διάφορα εφέ φωτισμού για να περιγράψουν το βαθμό τραυματισμού και την πραγματοποίηση άμυνας.

Πράσινο:	Κατά την άμυνα.
Λευκό:	Όταν συγκρούονται τα όπλα.
Πορτοκαλί:	Όταν υπάρχει τραυματισμός.
Κόκκινο:	Όταν έχουμε θανατηφόρο πλήγμα.

ΣΤΟ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟ ΤΩΝ ΕΡΕΙΠΙΩΝ ΤΟΥ ΚΑΣΤΡΟΥ ΓΙΝ ΚΑΙ ΓΙΑΝΓΚ

Στη θέση λειτουργίας Storyτο πεδίο μάχης είναι οι αχανείς ερειπωμένες εκτάσεις του κάστρου που φαίνεται παρακάτω. Κινηθείτε μέσα στους διάφορους χώρους και επιλέξτε το καλύτερο πεδίο μάχης ενώ ταυτόχρονα ψάχνετε το δρόμο για να ξεφύγετε.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν ο αντίπαλος που ελέγχεται από τον υπολογιστή (CPU) πέσει από κάπου ψηλά, όπως από ένα γκρεμό λ.χ., ο παίκτης μπορεί να τον κυνηγήσει και να συνεχίσει τη μονομαχία, ή μπορεί να αναδειχθεί νικητής χωρίς να τον κυνηγήσει, και να περάσει στο επόμενο επίπεδο.

ΘΕΣΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ POV

Σ' αυτή τη θέση λειτουργίας παίζετε βλέποντας μέσα από τα μάτια του χαρακτήρα σας. Ο έλεγχος των Πλήκτρων Κατεύθυνσης και η απόσταση ανάμεσα στους αντιπάλους είναι λίγο διαφορετικά απ' ότι στις άλλες θέσεις λειτουργίας, ωστόσο τόσο οι κινήσεις επίθεσης όσο και οι κινήσεις άμυνας είναι πολύ πιο δύσκολες και συναρπαστικές.

Η ΔΙΑΦΟΡΑ ΣΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΩΝ ΠΛΗΚΤΡΩΝ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗΣ

Η κίνηση προς τα εμπρός → ελέγχεται τώρα από το πλήκτρο ↑, καθώς βλέπετε μέσα από τα μάτια του αντιπάλου σας. Για παράδειγμα, το άλμα → + (R2)(R1) γίνεται ↑ + (R2)(R1).

Παραδείγματα εντολών στη θέση POV:

Άλμα:	↑ +R2 R1
Κρυφό Όπλο:	↑ + R2 ◎
Συμπληρωματική Επίθεση:	↑ ↓ ⊗

Σε αυτή τη θέση λειτουργίας είναι εύκολο να χάσετε από τα μάτια τον αντίπαλό σας. Για να τον ξαναβρείτε, πατήστε ένα από τα Πλήκτρα Κατεύθυνσης, το πλήκτρο επίθεσης ή το πλήκτρο άμυνας και η οθόνη θα στραφεί, έτσι ώστε να αντικρίζετε απευθείας τον αντίπαλό σας.

ΘΕΣΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ 'LINK'

Δύο παίκτες μπορούν να συνδέσουν τις κονσόλες τους και να αντιμετωπίσουν ο ένας τον άλλον με τον ίδιο τρόπο όπως στη λειτουργία POV. Η μόνη διαφορά είναι ότι αντίπαλός τους θα είναι άνθρωπος και όχι ο υπολογιστής. Απολαύστε την απόλυτα ρεαλιστική εμπειρία της μονομαχίας στο BUSHIDO BLADE™ σε μία ειδική πίστα που σχεδιάστηκε ειδικά γι' αυτή τη θέση λειτουργίας.

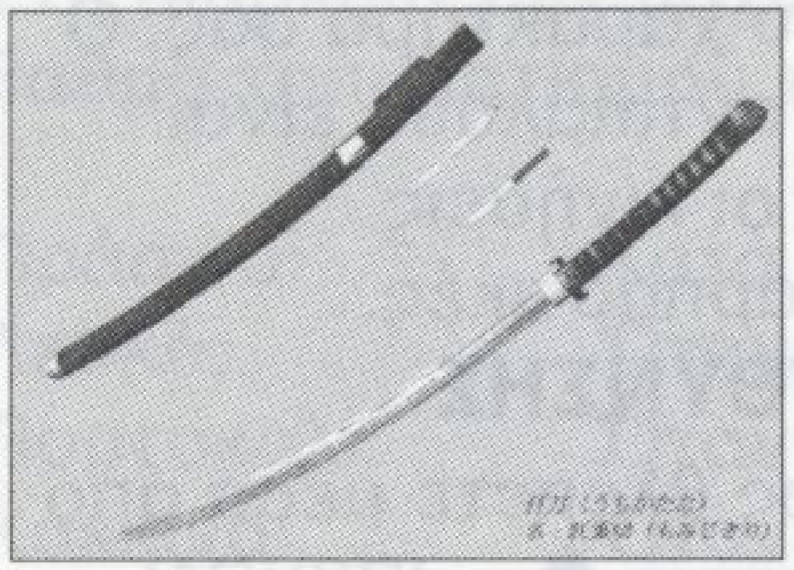
Στήσιμο των μηχανημάτων για τη θέση λειτουργίας 'Link'

Βεβαιωθείτε ότι συνδέσατε με ένα καλώδιο σύνδεσης δύο κονσολών τις σειριακές θύρες I/O στην πίσω πλευρά της κάθε κονσόλας PlayStation™ προτού ανοίξετε τις κονσόλες. Για την κάθε κονσόλα χρειάζεται από ένα CD BUSHIDO BLADE™.

Εκκίνηση της θέσης λειτουργίας 'Link'

Αφού συνδέσετε το καλώδιο σύνδεσης δύο κονσολών, θέστε σε λειτουργία τις κονσόλες. Θα ξεκινήσει το εισαγωγικό βίντεο. Πατήστε το πλήκτρο START σε κάθε χειριστήριο για να περάσετε στο Κεντρικό Μενού. Επιλέξτε LINK MODEκαι πατήστε το πλήκτρο ⊗. Αφού πρώτα επιλέξουν και οι δύο παίκτες χαρακτήρα και όπλο, ένας από τους δύο παίκτες μπορεί να επιλέξει πεδίο μάχης.

Katana (Κατάνα)



Συνολικό μήκος: 92 cm
Μήκος Λεπίδας: 69,3 cm
Καμπυλότητα: 2,1 cm
Βάρος: 1,5 kg

Χαρακτηριστικά:

Σπαθί που κρατιέται κανονικά με τα δύο χέρια, αν και μπορεί να κρατηθεί και με το ένα, αλλά θα είναι λιγότερο αποτελεσματικό. Το Κατάνα καλύπτει μεγάλη ακτίνα, είναι όμως αργό κατά την εκκίνηση των επιθέσεων.

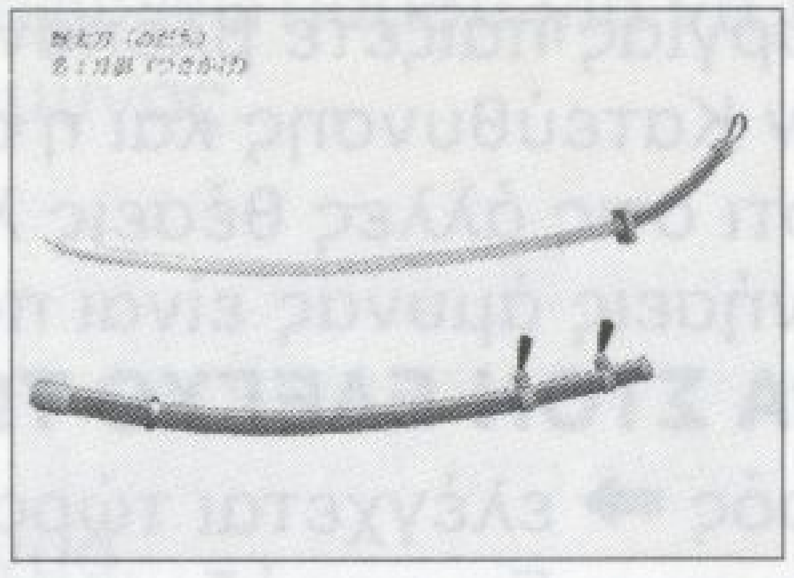
Εντολές

Από την Όρθια Στάση:
Κάθετο Χτύπημα + Κόψιμο στο Σώμα △ △

Από την Κανονική Στάση:
Τρέξιμο και Κάρφωμα (→+L1) ○
Κάθετο Ψηλό Χτύπημα ← → △
Τριπλό Διαγώνιο Κόψιμο ○ ○→ ○
Σάρωμα + Ψηλό Χτύπημα ← → ○ △

Από τη Χαμηλή Στάση:
Καβασέμι-ίσεν ✕ ○

Nodachi (Νοντάτσι)



Συνολικό μήκος: 119 cm
Μήκος Λεπίδας: 93,2 cm
Καμπυλότητα: 3,9 cm
Βάρος: 1,9 kg

Χαρακτηριστικά:

Χρειάζεστε και τα δύο χέρια για να χειριστείτε το τεράστιο Νοντάτσι. Καλύπτει μεγάλη ακτίνα είναι όμως αργό στην αρχή και στο τέλος των επιθέσεων.

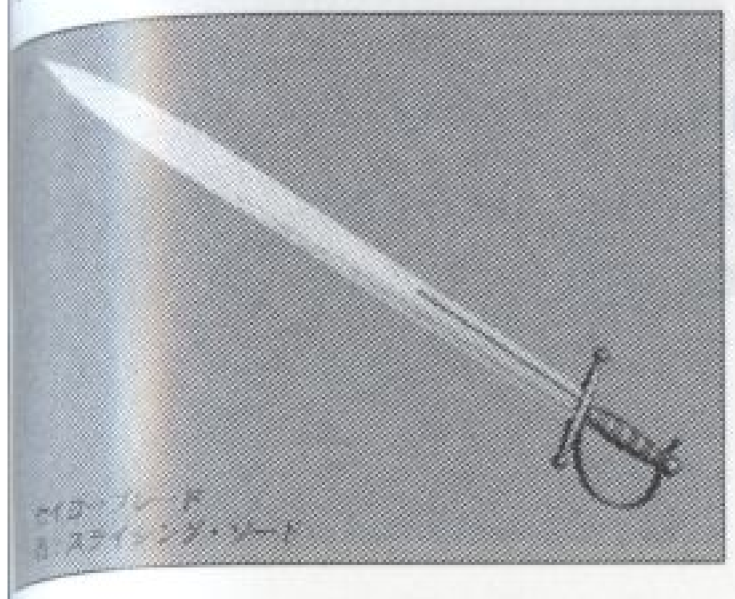
Εντολές

Από την Όρθια Στάση:
Κοκουζάν △ △,→ △
Χτύπημα στο Γόνατο + Χτύπημα με το ένα χέρι ✕ △

Από την Κανονική Στάση:
Κάθετο Ψηλό Χτύπημα ← → △
Τσουμπάμε Οτόσι ○ ○,→ △

Από τη Χαμηλή Στάση:
Κάθετο Κόψιμο με Άλμα ← → △
Γκιοτενζάν ✕ △

Μακρύ Σπαθί



Συνολικό μήκος: 79 cm
Μήκος Λεπίδας: 64 cm
Καμπυλότητα: 5,2 cm
Βάρος: 1,4 kg

Χαρακτηριστικά:

Κρατιέται με το ένα χέρι και είναι ένα όπλο που δεν επιτρέπει στον αντίπαλο να αντιδράσει ούτε στην αρχή ούτε στο τέλος της επίθεσης. Λόγω της ταχύτητας και του μεγάλου μήκους του, το Μακρύ Σπαθί ενδείκνυται για τους αρχάριους.

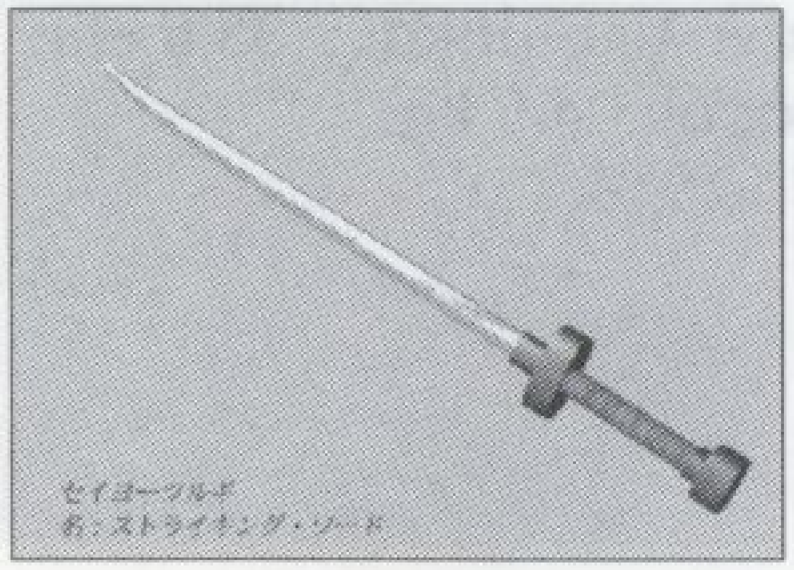
Εντολές

Από την Όρθια Στάση:
Κιτσουτσούκι ○ ○

Από την Κανονική Στάση:
Άλμα μπροστά + Ψηλό Χτύπημα με το Ένα Χέρι ← → △
Άλμα μπροστά + Κάρφωμα με το Ένα Χέρι → ○
Σένσου-γκαέσι ← →+△ ×

Από τη Χαμηλή Στάση:
Κόρο ← ○ ○
Σίσι Οντοσιμέν × △,△

Σπάθα



Συνολικό μήκος: 72 cm
Μήκος Λεπίδας: 60 cm
Βάρος: 1,2 kg

Χαρακτηριστικά:

Η Σπάθα κρατιέται με το ένα χέρι. Είναι το όπλο με το μικρότερο μήκος και δε δίνει στον αντίπαλο καμία ευκαιρία να αντιδράσει τόσο στην αρχή όσο και στο τέλος της επίθεσης. Παρόλο που είναι πολύ γρήγορο, το μικρό του μέγεθος το καθιστά λιγότερο ισχυρό από τα άλλα όπλα από αμυντικής απόψεως.

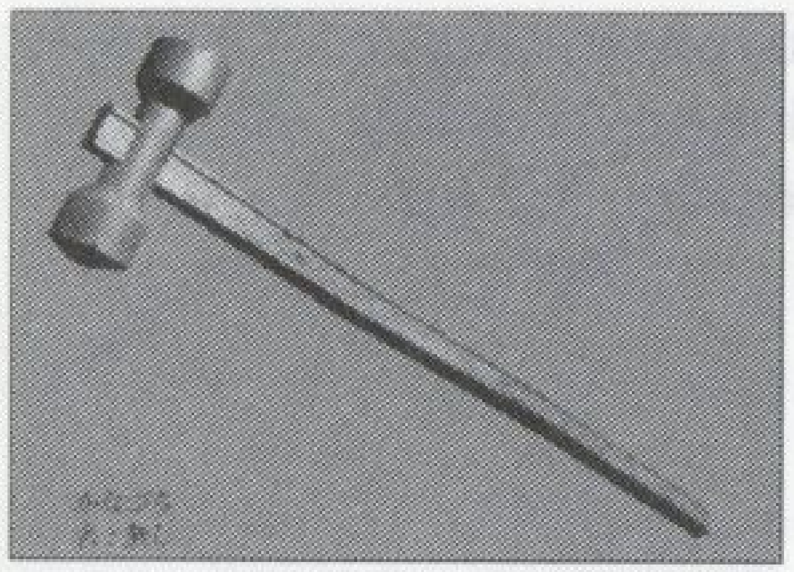
Εντολές

Από την Όρθια Στάση:
Κάθετο Χτύπημα με το Ένα Χέρι + Κόψιμο στο Σώμα △ ○

Από την Κανονική Στάση:
Σιζούκου-ρίου] × △ ○
Χαοτικό Κόψιμο → → ○
Κόψιμο Κάνον ○ ○,△

Από τη Χαμηλή Στάση:
Κάρφωμα με Καθυστέρηση ← ○
Συνδυασμένο Κάθετο Κόψιμο △ △

Βαρειά



Συνολικό μήκος: 83,5 cm
Βάρος: 4,5 kg

Χαρακτηριστικά:

Είναι το βαρύτερο απ' όλα τα όπλα και χρειάζεστε και τα δύο χέρια για να το χειριστείτε. Είναι πολύ δυνατό, αλλά και πολύ αργό, γεγονός που το καθιστά δύσχρηστο.

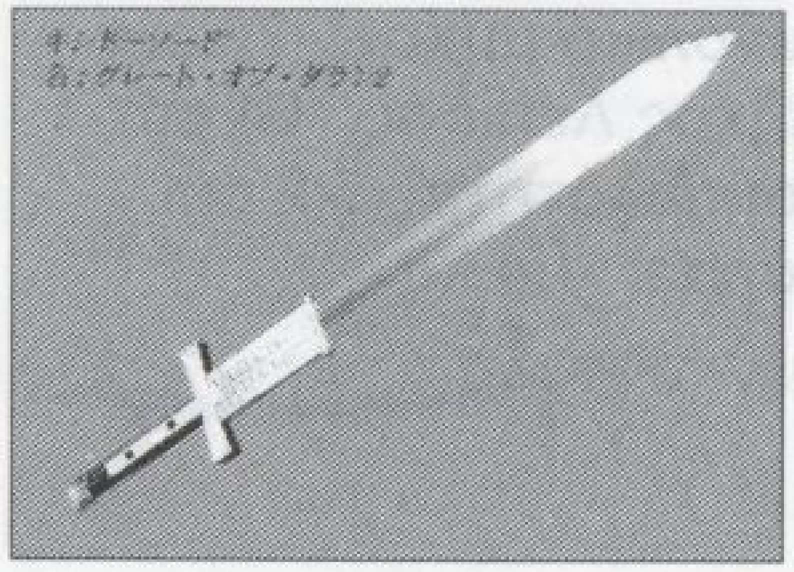
Εντολές

Από την Όρθια Στάση:
Βήμα μπροστά + Συντριπτικό
Χτύπημα προς τα Πάνω → → ⊗
Άλμα μπροστά + Συντριπτικό
Χτύπημα στον Κορμό ← → ○
Συνδυασμένο Συντριπτικό
Χτύπημα △ △,△,△

Από την Κανονική Στάση:
Περιστροφικό Άλμα με Κάθετο
Συντριπτικό Χτύπημα ← → △
Διαγώνιο + Κάθετο
Συντριπτικό Χτύπημα ○ △

Από τη Χαμηλή Στάση:
Χτύπημα στο Γόνατο +
Κάθετο Συντριπτικό Χτύπημα ⊗ △

Ρομφαία



Συνολικό μήκος: 85 cm
Μήκος Λεπίδας: 65 cm
Πλάτος Λεπίδας: 8,5 cm
Βάρος: 4,1 kg

Χαρακτηριστικά:

Η ρομφαία είναι βαρύ όπλο, σχεδόν το ίδιο όσο και η βαρειά, και κρατιέται με τα δύο χέρια. Προκαλεί μεγάλη ζημιά στον αντίπαλο, είναι όμως δυσκίνητη κατά την εκκίνηση της επίθεσης. Δεν είναι όπλο για αρχάριους.

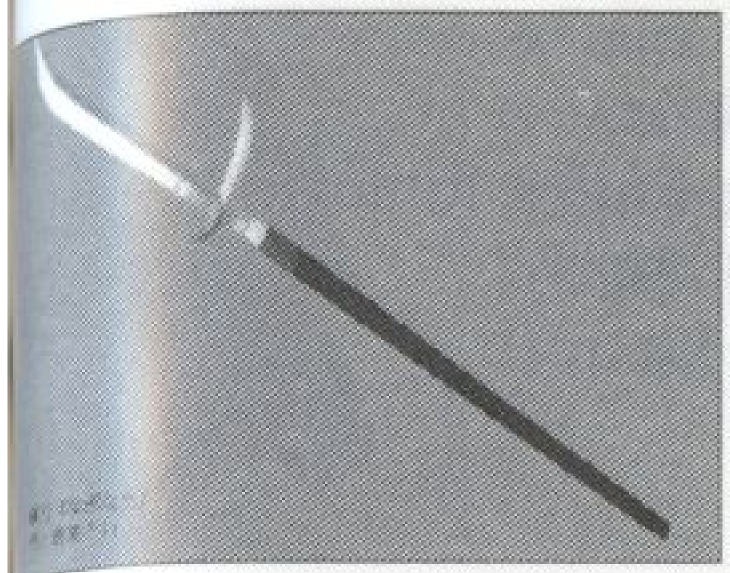
Εντολές

Από την Όρθια Στάση:
Σιράχε ← → ○
Διπλό Οριζόντιο Κόψιμο ○ ○
Χτύπημα στο Γόνατο + Πηγούνι → ⊗ ⊗

Από την Κανονική Στάση:
Περιστροφικό Κόψιμο στον Κορμό ← → ○
Χτύπημα στην Κλείδα +
Οριζόντιο Κόψιμο ○ ○

Από τη Χαμηλή Στάση:
Διπλό Συντριπτικό Χτύπημα
στο Κεφάλι △ △

Naginata (Νατζινάτα)



Συνολικό μήκος: 181 cm
Μήκος Λεπίδας: 45 cm
Βάρος: 2,2 kg

Χαρακτηριστικά:

Έχει το μεγαλύτερο μήκος απ' όλα. Ο χρόνος που χρειάζεται για να το βγάλει κανείς απ' τη θήκη του και να το ξαναβάλει, το κάνει πολύ αργό. Είναι όμως πολύ αποτελεσματικό για να κρατά τους αντιπάλους σε απόσταση.

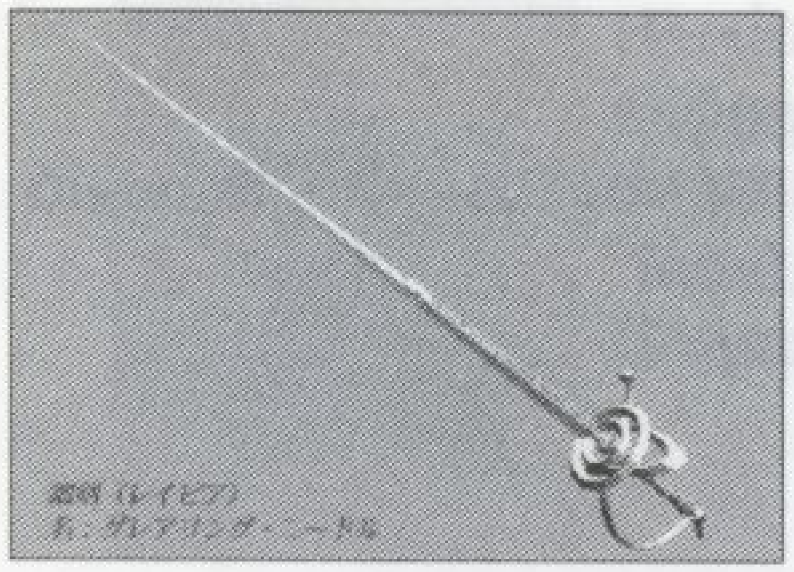
Εντολές

Από την Όρθια Στάση:
Τριπλή Επίθεση Κατά Μέτωπο △ △, △

Από την Κανονική Στάση:
Σίρα-νούι → → ○
Χτύπημα στην Κλείδα + Οριζόντιο Κόψιμο △ ○

Από τη Χαμηλή Στάση:
Ανάποδο Περιστροφικό Κόψιμο ← ○
Τριπλό Κάρφωμα ← △ ○ ✕
Μπενισίντεν ✕ ○

Ξίφος



Συνολικό μήκος: 75 cm
Μήκος Λεπίδας: 63 cm
Βάρος: 0,9 kg

Χαρακτηριστικά:

Το Ξίφος έχει σχεδιαστεί για το κάρφωμα του αντιπάλου και καλύπτει μεγάλη ακτίνα παρόλο το μικρό μήκος του. Ωστόσο, επειδή είναι και το ελαφρότερο, η δυνατότητά του να αποκρούει τις επιθέσεις των αντιπάλων είναι πολύ περιορισμένη.

Εντολές

Από την Όρθια Στάση:
Σουζούμε Χιράσι ← ✕
Κάθετο Σάρωμα + Κάρφωμα △ ○

Από την Κανονική Στάση:
Βήμα δεξιά + Κάρφωμα Κατά Μέτωπο ↓ △
Κάρφωμα με Καθυστέρηση ← → ○
Σανζούγκοε △ ○,△,○,○

Από τη Χαμηλή Στάση:
Συνδυασμένο Κάρφωμα Κατά Μέτωπο ✕ ○

KANNUKI (Κανούκι)

Ηλικία: 28
Φύλο: Άνδρας
Καταγωγή: Νήσοι Ριούκου, Ιαπωνία
Ύψος: 191,5 cm
Βάρος: 90 kg

Στο άκουσμα του ονόματός του, οι αντίπαλοί του ανατριχιάζουν από φόβο. Ο Κανούκι είναι ο πιο ισχυρός από τους έξι χαρακτήρες.

Ειδικές Επιθέσεις

Από την Κανονική Στάση:
Ρομφαία Καρακανούκι ○ ○, △
Από τη Χαμηλή Στάση:
Αιφνιδιαστικός Στροβιλισμός της Βαρειάς ○ ○,○,○

Κρυφό Όπλο: Τέσεν (Σιδερένια Βεντάλια)

Βάρος:	1,4 kg
Ακτίνα Ρίψης:	Μικρή
Ταχύτητα Ρίψης:	Γρήγορη
Καταστροφική Ισχύς:	Μεγάλη. Δύσκολη η απόκρουσή της.

Αυτή η αναδιπλούμενη βεντάλια είναι κατασκευασμένη από βαρύ σίδηρο και είναι δύσκολο να την αποκρούσει κανείς αν η ρίψη γίνει από μικρή απόσταση.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι αντιστοιχίες των πλήκτρων ισχύουν εφόσον ο χαρακτήρας βρίσκεται στην αριστερή πλευρά της οθόνης.

UTSUSEMI (Ουτσουσέμι)

Ηλικία: 55
Φύλο: Άνδρας
Καταγωγή: Σιμάν, Ιαπωνία
Ύψος: 183 cm
Βάρος: 85 kg

Ο Ουτσουσέμι είναι ο πιο ηλικιωμένος από τους έξι χαρακτήρες και μεγάλος ξιφομάχος. Όσοι μονομάχησαν μαζί του λένε πως είναι σαν να αντιμετωπίζεις ένα ηφαίστειο που είναι έτοιμο να εκραγεί.

Ειδικές Επιθέσεις

Από την Όρθια Στάση:
Κατάνα Γιουγκεκίρι → → △
Από τη Χαμηλή Στάση:
Νοντάτσι Ομποροζούκι ← → △

Κρυφό Όπλο: Κοζούκα

Βάρος:	0,08 kg
Ακτίνα Ρίψης:	Μεγάλη
Ταχύτητα Ρίψης:	Γρήγορη
Καταστροφική Ισχύς:	Μικρή. Εύκολη απόκρουση.

Ο Ουτσουσέμι έχει αυτό το μικρό, εύχρηστο μαχαίρι κρυμμένο στη θήκη του σπαθιού του.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι αντιστοιχίες των πλήκτρων ισχύουν εφόσον ο χαρακτήρας βρίσκεται στην αριστερή πλευρά της οθόνης.

BLACK LOTUS (Μαύρος Λωτός)

Ηλικία: 36
Φύλο: Άνδρας
Καταγωγή: Ιρλανδία
Ύψος: 189 cm
Βάρος: 81 kg

Αυτός ο Ιρλανδός διαθέτει δύναμη και ταχύτητα στη σωστή αναλογία. Πήρε το όνομα Μαύρος Λωτόςγιατί οι αντίπαλοί του ξεχνούν τα βάσανα αυτού του κόσμου καθώς αφήνουν την τελευταία τους πνοή.

Ειδικές Επιθέσεις

Από την Όρθια Στάση:

Κατάνα Σασακεζούρι → (→+△)△○

Από τη Χαμηλή Στάση:

Ξίφος Μουρασιγκούρε ○ ○○

Κρυφό Όπλο: Τάνκεν (Μικρό σπαθί)

Βάρος:	0,07 kg
Ακτίνα Ρίψης:	Πολύ Μεγάλη
Ταχύτητα Ρίψης:	Πολύ Γρήγορη
Καταστροφική Ισχύς:	Μεγάλη. Καλύτερα να τρέξετε παρά να προσπαθήσετε να το αποκρούσετε.

Είναι ένα δίκοπο σπαθί με σχήμα μεγάλου μαχαιριού.
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι αντιστοιχίες των πλήκτρων ισχύουν εφόσον ο χαρακτήρας βρίσκεται στην αριστερή πλευρά της οθόνης.

MIKADO (Μικάδο)

Ηλικία: 22
Φύλο: Γυναίκα
Καταγωγή: Κιότο, Ιαπωνία
Ύψος: 166,5 cm
Βάρος: 59 kg

Κάποτε ήταν ιέρεια του ναού και πήρε το όνομα Μικάδο- πύλη για την κάθοδο των Θεών. Είναι η πιο μικροκαμωμένη από τους έξι χαρακτήρες. Ωστόσο, διαθέτει έναν καλό συνδυασμό δύναμης και ταχύτητας.

Ειδικές Επιθέσεις

Από την Όρθια Στάση:

Ρομφαία Ορότσι ✕ ✕

Από την Κανονική Στάση:

Νατζινάτα Σιρανουΐγκέσι → →△

Κρυφό Όπλο: Αϊκούτσι (Μαχαίρι)

Βάρος:	0,4 kg
Ακτίνα Ρίψης:	Μικρή
Ταχύτητα Ρίψης:	Γρήγορη
Καταστροφική Ισχύς:	Αρκετά Μεγάλη. Δύσκολη απόκρουση.

Το σπαθί αυτό έχει μικρό μήκος και ασυνήθιστα παχιά λεπίδα. Με αυτό μπορείτε να αποκρούσετε τις επιθέσεις των αντιπάλων αλλά και να καταφέρετε θανατηφόρο χτύπημα εναντίον τους.
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι αντιστοιχίες των πλήκτρων ισχύουν εφόσον ο χαρακτήρας βρίσκεται στην αριστερή πλευρά της οθόνης.

TATSUMI (Τατσούμι)

Ηλικία: 16
Φύλο: Άνδρας
Καταγωγή: Χιροσίμα, Ιαπωνία
Ύψος: 176 cm
Βάρος: 65 kg

Ο Τατσούμι δεν ήταν εξαρχής μέλος των Κάτζε, αναμίχθηκε όμως μαζί τους εξαιτίας κάποιων άγνωστων γεγονότων τα οποία μπορεί να αποκαλυφθούν στην πορεία. Από άποψη δύναμης μην περιμένετε πολλά από αυτόν, έχει όμως καλή ταχύτητα.

Ειδικές Επιθέσεις

Από την Όρθια Στάση:
Σπάθα Σενμποντούσι ←→ ○○○○○
Βαρειά Κουσαμπικουζούρε → → △

Κρυφό Όπλο: Κανένα

Ο Τατσούμι δεν έχει κρυφό όπλο, μπορεί όμως να πάρει εκείνο του αντιπάλου του και να το χρησιμοποιήσει.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι αντιστοιχίες των πλήκτρων ισχύουν εφόσον ο χαρακτήρας βρίσκεται στην αριστερή πλευρά της οθόνης.

RED SHADOW (Κόκκινη Σκιά)

Ηλικία: 25
Φύλο: Γυναίκα
Καταγωγή: Ρωσία
Ύψος: 179,5 cm
Βάρος: 69 kg

Αυτή η Ρωσίδα πρώην Νίντζα πήρε το όνομά της επειδή η όψη της θυμίζει τη χλωμή λάμψη της πυγολαμπίδας. Δεν είναι τόσο δυνατή όσο φαίνεται, επειδή όμως κάποτε ήταν Νίντζα έχει μεγάλη ταχύτητα.

Ειδικές Επιθέσεις

Από την Όρθια Στάση:
Σπάθα Γιαμπούρε Γκουρούμα → → → ○
Από την Κανονική Στάση:
Μακρύ Ξίφος Αγιάμε → → ✕

Κρυφό Όπλο: Ιπτάμενο Μαχαίρι

Βάρος:	0,5 kg
Ακτίνα Ρίψης:	Πολύ Μεγάλη
Ταχύτητα Ρίψης:	Πολύ Γρήγορη
Καταστροφική Ισχύς:	Μικρή

Αυτό το σιδερένιο ιπτάμενο μαχαίρι, εμποτισμένο με δηλητήριο, δόθηκε στην Κόκκινη Σκιά όταν ολοκλήρωσε την εκπαίδευσή της ως Νίντζα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι αντιστοιχίες των πλήκτρων ισχύουν εφόσον ο χαρακτήρας βρίσκεται στην αριστερή πλευρά της οθόνης.

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Sony Computer Entertainment - Ευρώπη

Παραγωγή
Martin Alltimes

Βοηθός Παραγωγής
James Dillon

Δ/ντής Marketing Προϊόντος
Chris Ansell

Επιμέλεια Βιβλίου Οδηγιών
Jim Sangster

Σχεδιασμός Βιβλίου Οδηγιών
Steve O'Neill/Axiom Design

Δ/ντής Διασφάλισης Ποιότητας
Tony Bourne

Βοηθός Δ/ντής Διασφάλισης Ποιότητας
Phil Gaskell

Επίβλεψη διαδικασίας Διασφάλισης Ποιότητας
Mark Pittam, Dave Cleaveley, Dave Bennett

Επικεφαλείς Δοκιμών
Mark Young, Dominic Berzins

Δοκιμές
Gary Jones, Andy Sim, Dave Baker, Alan Stubbs, Steve Griffiths, John Wilson

Sony Computer Entertainment - Αμερική

Δ/ντής Χορήγησης Αδείας
Etsuko Kobata

Συντονιστής Επιχειρήσεων
Taku Imasaki

Δ/νση Marketing
Susan Nourai
David Bamberger

Square Co., Ltd

Εκτέλεση Παραγωγής
Tetsuo Mizuno
Tomoyuki Takechi
Hironobu Sakaguchi
Hisashi Suzuki

Παραγωγή
Tetsuhisa Tsuruzono

Lightweight Co., Ltd

Ελαφρών Βαρών
Kunihiko Nakata
Yoichi Hayashi
Norimasa Matsuura
Naotaka Ueda
Hiroaki Nakagawa
Masataka Aochi
Naho Kodama
Etsuko Yamada
Tetsuya Okamoto
Kyoko Tange
Tomohiro Maruyama
Takafuni Kagaya
Hiroyoshi Okazaki (Square)

Βοηθοί Κίνησης
Tsutomu Mawatari
Haruo Ogura
Hirotsugu Yamamoto
Daisuke Kubota

Ήχος
Shinji Hosoe (ARIKA)
Ayako Saso (ARIKA)
Takayuki Aihara (ARIKA)

Squaresoft®

Δ/ντής Ανάπτυξης Προϊόντος
Michael Baskett

Δ/ντής Διασφάλισης Ποιότητας
Jon Williams

Δ/ντής Υπηρεσίας Εξυπηρέτησης Πελατών
Rick Tompson

Υποδ/ντής Στρατηγικού Σχεδιασμού
Yoshihiro Maruyama

Υποδ/ντής Marketing
Jun Iwasaki

Βοηθοί Συνεργάτες Marketing
Kenji Mimura, Kiomi Murazeki, Kyoko Yamashita

Δοκιμές
Andy Hsu, Yoshinobu Matsuo, Stanford Ng, Clayton S. Chan, Vangthonhoua Moua, Seth E. Williams, Fernando Bustamante

Precautions

• This disc contains software for the PlayStation™ home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it. • This disc conforms to PlayStation™ specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation™. • Read the PlayStation™ Instruction Manual carefully to ensure correct usage. • When inserting this disc in the PlayStation™, always place it label side up. • When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge. • Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth. • Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture.• Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

See back page of this manual for Customer Service Nos. and Games Hotline Nos.

© 1997 Square Co., Ltd/Lightweight Co., Ltd. All Rights Reserved. Sound © 1997 ARIKA. Squaresoft is a registered trademark of Square Co., Ltd. Bushido Blade is a trademark of Square Co., Ltd. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Square Co., Ltd.

1 or 2 Players | **Memory Card 1 block** | **Link Cable 2 Consoles**

SCES - 00899

BUSHIDO BLADE™

ONLY BY THE SWORD CAN YOU SURVIVE

It is said that deep in the Southern mountains of Japan lies a secret dojo called the Meikyokan, a 500 year-old dojo that continues to teach the sacred teachings of the Narukagami Shinto.

It is also said that within the Meikyokan, there exists a secret society of assassins called the Kage. Each Kage pledges loyalty and secrecy on penalty of death.

Of course, this is all myth, as no Kage has ever left the dojo.

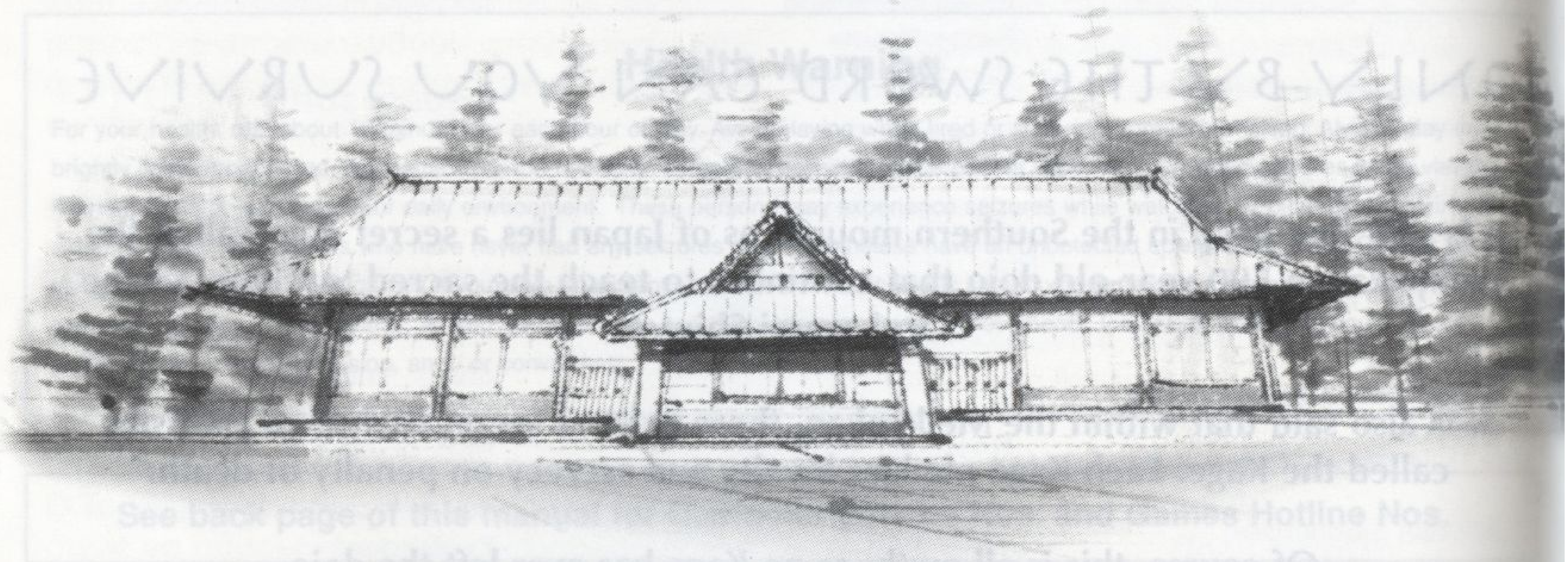
Until one day, when one escaped.

In retaliation, the Meikyokan ruling council ordered several assassins to destroy their ex-comrade or be destroyed themselves.

They caught up with the fugitive Kage in the blasted ruins of the Yin and Yang Castle. A fierce battle ensued between the ex-comrades and only one lived to tell the tale.

BUSHIDO

Bushido, the way of the warrior, is a deeply-followed code of honour that bound the Japanese Samurai from the years 1000 to 1876 AD. This code fused traditional Shinto and Zen Buddhist beliefs to create virtuous, honourable warriors.



In BUSHIDO BLADE™, players are penalised if they fight dishonourably such as striking an opponent from behind while climbing or running away. Fighting dishonourably would not allow you to see the secrets of the Kage unfold, which would not be in accordance with the honourable teachings of the Bushido. To those that follow the Bushido, dishonour is far worse than death.

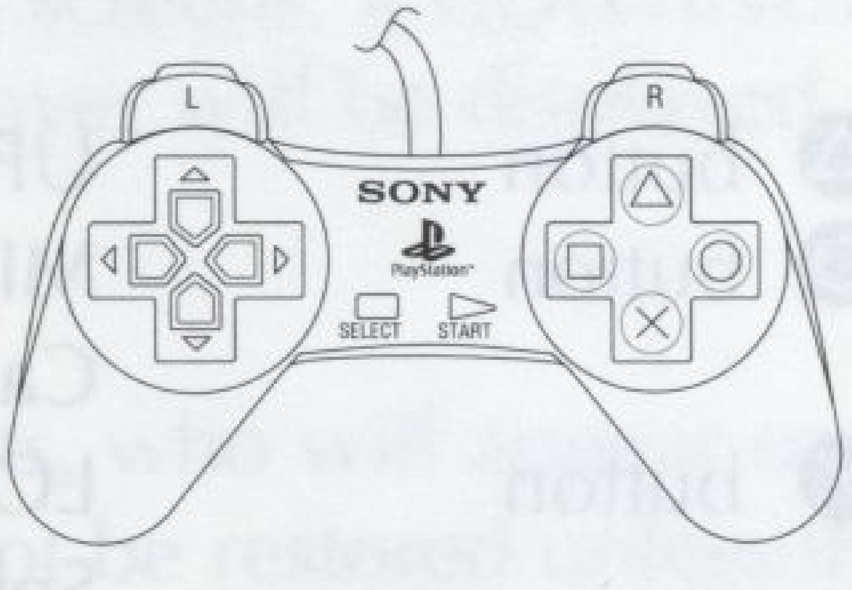
SETTING UP

Set up your PlayStation™ as described in your PlayStation™ Instruction Manual. Make sure the power is OFF before inserting or removing a Disc. Insert the BUSHIDO BLADE™ Disc and close the Disc cover. Insert Controller(s) and turn ON the PlayStation™ with the POWER button. It is advised that you do not insert or remove peripherals or Memory cards once the power is turned on. Make sure there are enough free blocks on your Memory card BEFORE commencing play.

MEMORY CARDS

BUSHIDO BLADE™ lets you save games onto a Memory card. BUSHIDO BLADE™ only supports a Memory card in Memory card slot 1, which should be inserted before you switch on your PlayStation™. You must have at least 1 free Memory card block to save a game. If your Memory card is full, use the PlayStation™ internal Memory card manager as detailed in your hardware Instruction Manual.
IMPORTANT: Do not remove the Memory card while saving or loading games, as doing so could damage the data.

BASIC CONTROLS



START button	Skip the opening sequence. Pause during battle, (press again to resume play).
SELECT button	Surrender can only be used when legs sustain heavy damage and the character is unable to stand. (See the section on BODY DAMAGE).

NOTE: Press the L1 button, L2 button, R1 button, R2 button, the SELECT button, and the START button (Simultaneously) to reset and return to the Main Menu.

Directional buttons

Movement - use in conjunction with other buttons when Attacking or making menu selections.

→	Move forward.
←	Move backward.
↑	Move left (further into screen).
↓	Move right (towards the front of the screen).

NOTE: This explanation of the Directional buttons is for when the character is on the left side of the screen. Controls are reversed for the player on the right.

L1 button	FREE MOVEMENT BUTTON: Combine with the Directional buttons to run in any direction (Free Running).
L2 button	N/A
R1 button	RAISES CENTRE OF GRAVITY: Press to raise the character's stance (see section on ESSENTIAL BUTTONS: R1, R2).
R2 button	LOWERS CENTRE OF GRAVITY: Press to lower the character's stance (see section on ESSENTIAL BUTTONS: R1, R2).

△ button	UPPER BODY ATTACK: (Attacks opponent's head).
○ button	MID BODY ATTACK: (Attacks opponent's torso). Cancels REPLAY, VICTORY POSE and CONTINUE.
× button	LOWER BODY ATTACK: (Attacks opponent's legs). Selects modes, characters and weapons.
□ button	DEFEND: (Blocks the opponent's weapon).

BASIC RULES

BUSHIDO BLADE™ is an innovative fighting game that shatters traditional fighting game conventions. Time limits, health meters and restricting arenas no longer exist. It's pure fighting in the real world. Use any combination of six characters and eight ancient

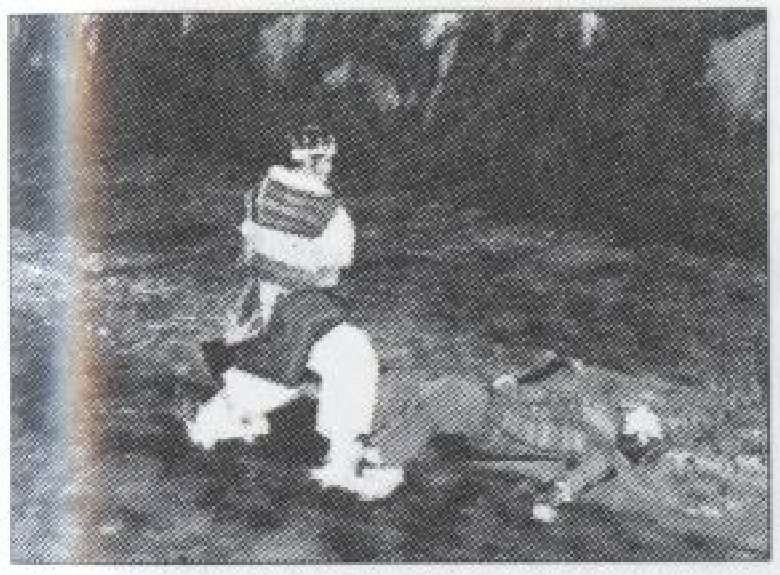
weapons which increase the elements of strategy. Victory is achieved by delivering fatal attacks to the opponent's head, chest or torso. It only takes one critical blow to destroy your opponent. This is the Single Deathblow system and it's completely unique to BUSHIDO BLADE™.

MAIN MENU

STORY MODE: One or Two Players

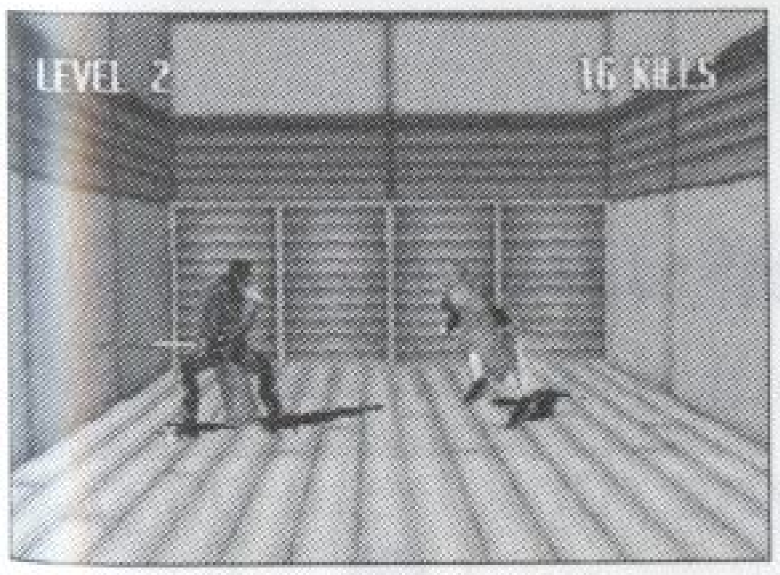
The player is the renegade who has escaped from the secret society of Kage assassins. The goal is to find an escape route somewhere within the ruined castle while fending off the Kage assassins bent on their ex-comrade's destruction. In this mode, dishonourable fighting will keep the player from reaching the end.

VS MODE: TWO PLAYERS



Each player selects a different character, a weapon, and then either player chooses a battle environment. At the end of a match, selecting CONTINUE will start a new match without returning to the character, weapon, and arena selection screens. If CONTINUE is selected, the number of wins for each player will be displayed.

SLASH MODE: ONE PLAYER

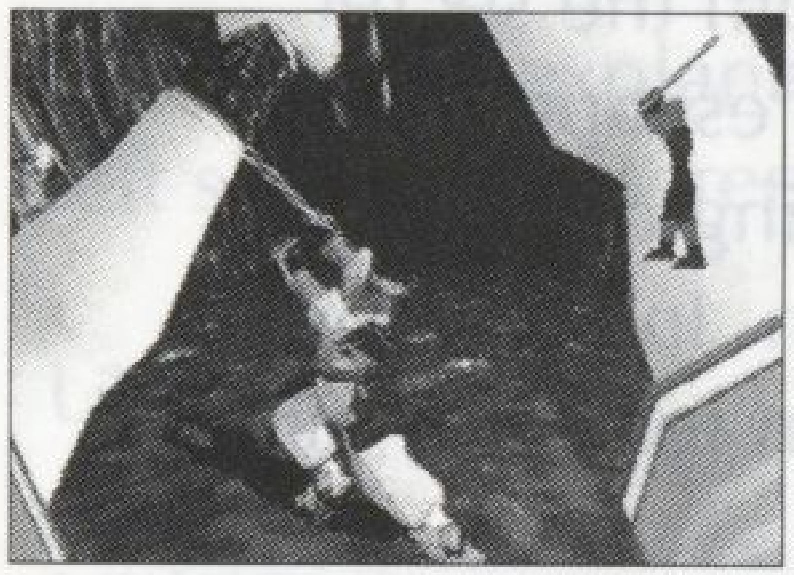


The Player's goal is to defeat 100 opponents, who will appear one after another. Any damage sustained will not be restored unless the Player is killed and chooses CONTINUE. NOTE: In Slash Mode only the Katana can be used.

TRAINING MODE: One Player

The Player selects an opponent and weapon to practice the various attack strategies. In Training Mode, the battle environment will be limited to three areas. In addition, wooden training swords, not real ones, are used. To end, press the SELECT, START, L1, L2, R1, and R2 buttons simultaneously.

POV MODE/LINK MODE: One or Two Players



This allows the player to fight from the perspective of the character. Only one player can use POV MODE while LINK MODE is for two players.

NOTE: The spacing between the characters and the use of the Directional buttons are slightly different from other modes. See the sections on POV MODE and LINK MODE later on in this manual.

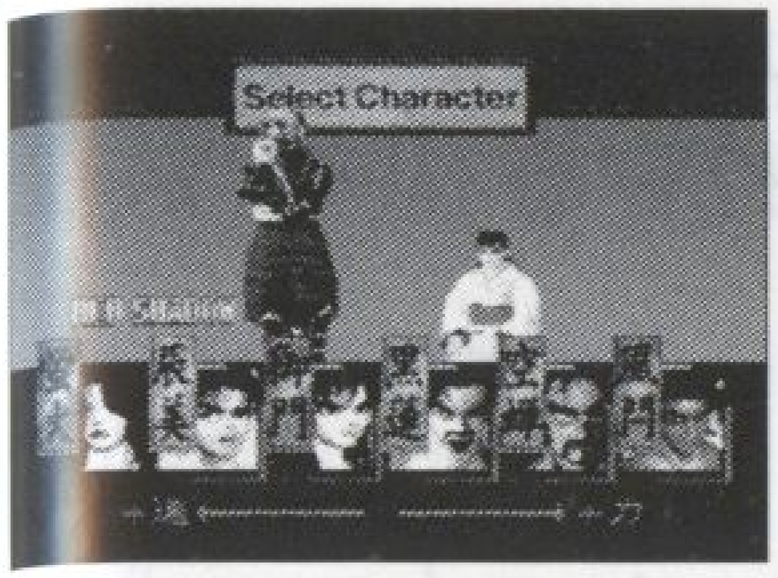
MOVIE: View the introduction movie to BUSHIDO BLADE™

You will also be able to view ending movies here, but note that you can only view a character's end sequences when you have cleared the game with that particular character.

OPTION MENU:

You can change your game options here. See the section OPTION MENU further on in this manual.

CHARACTER SELECTION



Select your character, your opponent, your weapon and your opponent's weapon by using the LEFT or RIGHT Directional buttons. Then use the Directional buttons to select your arena. Press the ⊗ button to confirm each selection.

BASIC ATTACKS AND COMMANDS

BASIC ATTACKS

The patterns for the basic attacks are shown in the box below. However, depending on the weapon or stance (and in some cases the character) not all attacks can be available. Note: The explanation of these commands are for when the character is on the left side of the screen.

Attack while Free Running:	L1 + Directional buttons
Attack while Jumping:	➡ + R2 + R1
Additional Attack:	⬅ ➡ + ⊗
Dive:	R2
Rising Attack:	⬅ + ◎
Blinding:	➡ + R2 R2

ATTACK WHILE FREE RUNNING

L1 + Directional buttons

Can be used with any weapon. Press the △ button to attack while continuing to run. Press the ◎ button and the ⊗ button to stop after attacking on the run.

ATTACK WHILE JUMPING

⬅ + R2 + R1

Can be used with any weapon. Press the Attack button while jumping. Press the △ button to land in High Stance, the ◎ button for Normal Stance, and the ⊗ button for Low Stance.

ADDITIONAL ATTACK

⬅ ➡+ ⊗

Effective against an opponent that has collapsed.

LEG DAMAGE/INABILITY TO STAND

As the legs sustain damage, movement will become hindered, the ability to change the stance will be lost and eventually the character will no longer be able to stand. The character can still perform basic attacks and defences, provided there is no other inhibiting body damage.

DIVE

R2

When the character can no longer stand, they can still dodge attacks by pressing the R2 button which will cause them to dive to the ground. While on the ground, press the UP or DOWN Directional buttons to make the character roll.

RISING ATTACK

⬅ + ◎

This enables the character to attack their opponent while regaining their feet.

THROW SUB-WEAPON

➡ + ◎

If the character can no longer stand, and is in the low stance, they can throw their sub-weapon without pressing the R2 button.

BLINDING

➡ + R2 R2

If the character can no longer stand, and is in the low stance, the character can still blind their opponent.

SURRENDER

SELECT button

When a character can no longer stand, the character can surrender. The character will then sit and honourably allow their opponent to behead them.

MOTION SHIFT

Most fighting games utilise a command system where preset button sequences create special attacks. BUSHIDO BLADE™ introduces a unique, more realistic approach called Motion Shift. With this system, the player starts one motion by pressing a button, then adds a second continuous motion by pressing another button, so that a special technique or movement is created.

The jumps and major attacks in the following sections are essential commands for the Motion Shift system.

NOTE: In this manual, the descriptions are shown as ✕,△,△ rather than ✕ △ △ to show the delay in timing.

FACE-OFF

When both players attack at the same time, a Face-off situation will occur. In this event, push and shove the opponent by repeatedly pressing one of the attack buttons. The character that loses the Face-off will be pushed back, and the Face-off winner will gain the advantage. The losing character can try to dodge their opponent's push and regain the advantage by pressing the LEFT Directional button.

DEFENCE BREAK

This game has a unique defence system (■ button). Unlike conventional fighting games which offer automatic blocking, here defence is done by intentionally deflecting the

opponent's attack with your weapon. However, when the opponent's attack power is much stronger than your character's defence power, your character could lose their balance from this.
Even though damage is not incurred, control of the character will be momentarily lost. This is called the Defence Break. Obviously this is a bad situation, however, if the R2 button is pressed the moment the balance is lost, the character will roll backwards and dodge the opponent's next attack. This is an essential move for those using a less powerful character.

ESSENTIAL BUTTONS: R1, R2

The R1 and R2 buttons are essential to play this game as the skill of raising and lowering the character's centre of gravity is necessary for most of the major and special attacks.
Note: The explanation of these commands are for when the character is on the left side of the screen.

Crouch Step:	➡ + R2
Jump:	➡ + R2 R1
Sub-Weapon:	➡ + R2 ◎
Blinding The Opponent:	➡ + R2 R2

CROUCH STEP

An essential move in BUSHIDO BLADE™, charging in and lowering the centre of gravity enables various special moves to be made. The Crouch Step can also be used to pick up a discarded sub-weapon from the ground.

NOTE: These moves can be made with any weapon and from any stance.

JUMP

Spring up from the Crouch position and jump up to 6 feet.

SUB WEAPON

➡ + R2 ◎

Throw any sub-weapon in possession. However, if the left arm is injured, the character will not be able to throw a sub-weapon.

BLINDING THE OPPONENT

➡ + R2 R2

A character can blind their opponent by picking up sand, mud or snow from the ground and throwing it in their face. Although this will not cause any damage to the opponent, it can create an opportunity for attack.

NOTE: If ➡ + R2 is pressed, the stance will return to normal.

Major Attack	During the Crouch Step, press the △ button or the ✕ button
Climbing to Upper Levels	Directional buttons + R1
Eluding Attacks	When Weapons hit: R2

MAJOR ATTACK

During the Crouch Step, press the △ button or the ✕ button to launch various major attacks. Major attacks will differ depending on the combination of characters and weapons. Example: Head Crush ⬅ ➡ + R2 + △.

CLIMBING TO UPPER LEVELS

Directional buttons + R1

Press the Directional button to move in the desired direction and press R1 to climb. This can also be done while running. Climbing speed will vary depending on the character.

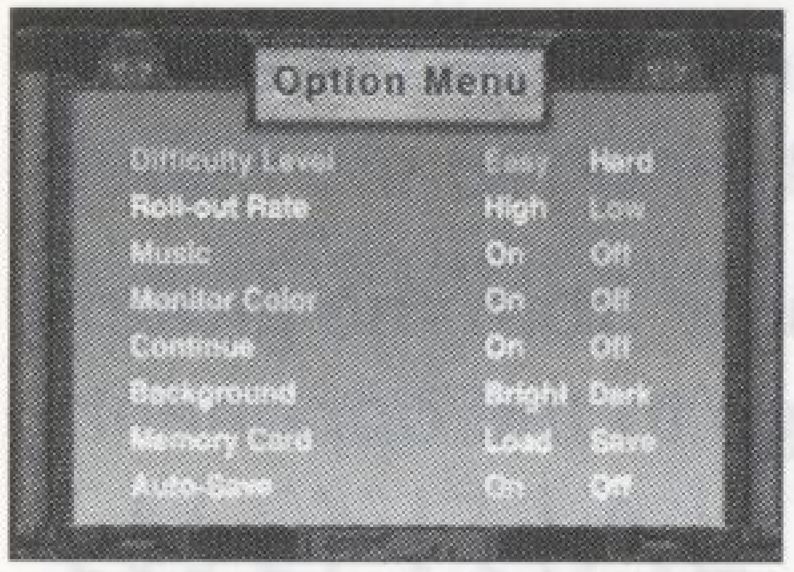
ELUDING ATTACKS

(When weapons hit: R2)

When the opponent strikes the character's weapon, and has caused the character to

lose balance, press the R2 button to instantly roll back. Unlike defence, this opens up space between the characters and is effective in avoiding combination attacks.

OPTION MENU



Select options with the UP/DOWN Directional buttons and change settings with the LEFT/RIGHT Directional buttons. Once all settings have been made, press the ◎ button or the △ button to return to the Main Menu.

DIFFICULTY LEVEL

The threat of computer-controlled opponents can be changed here. Choose between EASY or HARD.

ROLL-OUT RATE

The probability that the characters will fall after running into obstacles or other characters can be increased or reduced. When HIGH is selected, characters are knocked down not only by each other but also from running into obstacles or walls. LOW means characters are less likely to be knocked down.

MUSIC

The music can be toggled ON or OFF.

MONITOR COLOR

The game can be displayed in either black and white or colour. Select OFF to switch the display to Black/White or ON for colour. Any change will take effect when you return to the Main Menu.

CONTINUE

The CONTINUE function can be switched ON or OFF.

BACKGROUND

The brightness of the battle arena's background can be either BRIGHT or DARK.

MEMORY CARD

The options settings, ending movies and player position in the game can be saved. Select either SAVE to save the file or LOAD to load the file. Press the ⊗ button to proceed. One Memory card block will be used. NOTE: Memory cards are only supported in Memory card slot 1.

AUTO-SAVE

The game can be automatically saved onto a Memory card without selecting SAVE in the MEMORY CARD menu. Select ON to activate this feature. Loading will begin automatically upon start-up. Make sure to insert the Memory card used previously into Memory card slot 1.

BODY DAMAGE SYSTEM

Instead of a Life Meter, BUSHIDO BLADE™ introduces the new concept of Body Damage, where the character is incrementally weakened as damage is incurred. As areas of the character's body become damaged, that area will become weaker and weaker until it is non-functional. Because of this, players cannot underestimate even the smallest hit.

For example: When light damage is received to the body, the character flinches for a moment and movement is reduced.

When severe damage is received to the left arm, the ability to hold a weapon with both hands is lost and the effectiveness of the weapon is minimised.

When severe damage is received to the legs, the ability to stand is lost, limiting the movement and attacks of the character.

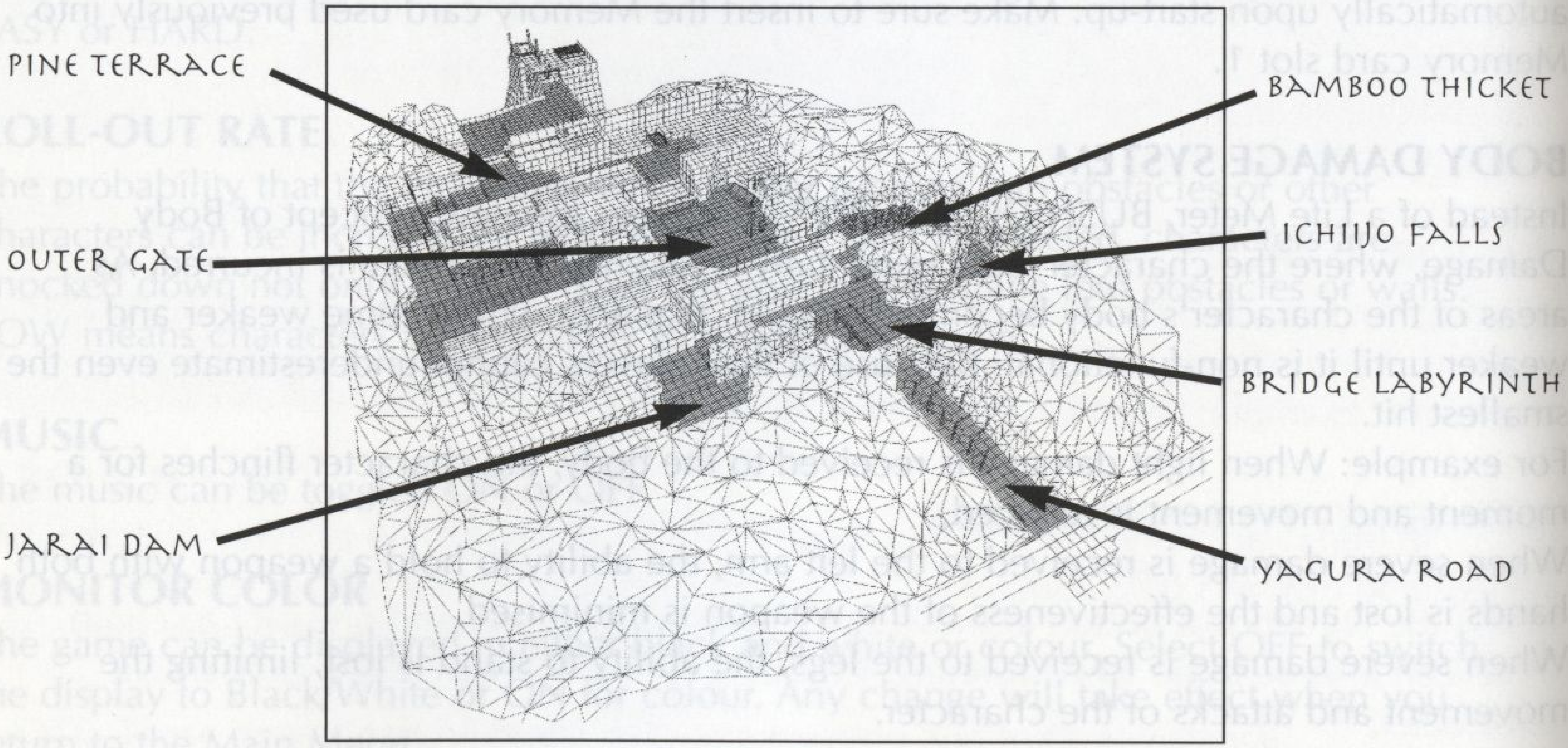
GAUGING PERFORMANCE

Various lighting effects will be shown to describe the levels of damage and the performance of defence during the battles.

Green:	Shown when defending.
White:	Shown when weapons hit each other.
Orange:	Shown when damage is done.
Red:	Shown when a death blow is administered.

THE RUINS OF THE YIN AND YANG LABYRINTH CASTLE

The arena of the Story Mode is the mammoth ruins of the castle shown below. Move through the fields and select the best battle arena while searching for the escape route.



NOTE: When the opponent (CPU) falls off from places like high cliffs, the player can chase and continue to fight, or win by not chasing the opponent and proceed to the next stage.

POV MODE

This mode is played through the eyes of the character. While the control of the Directional buttons and spacing between the opponent are slightly different from the other modes, attacking and defending becomes much more thrilling and challenging.

THE DIFFERENCE IN DIRECTIONAL BUTTON CONTROLS

The forward direction ➡ becomes ⬆, as seen through the viewpoint. For example: jumping, ➡ + (R2)(R1) becomes ⬆ + (R2)(R1).

Examples of POV Commands

Jump:	⬆ +R2 R1
Sub-weapon:	⬆ + R2 ◎
Additional Attack:	⬆ ⬇ ⊗

In this view it is possible to lose your opponent. To find them, press the Directional button, the attack button or the defend button and the view will turn to face the opponent.

LINK MODE

It is possible for two players to link their Consoles together and fight each other in the same style as POV MODE but with a human opponent. Enjoy the ultra-realistic fighting experience of BUSHIDO BLADE™ with a special stage just for this mode.

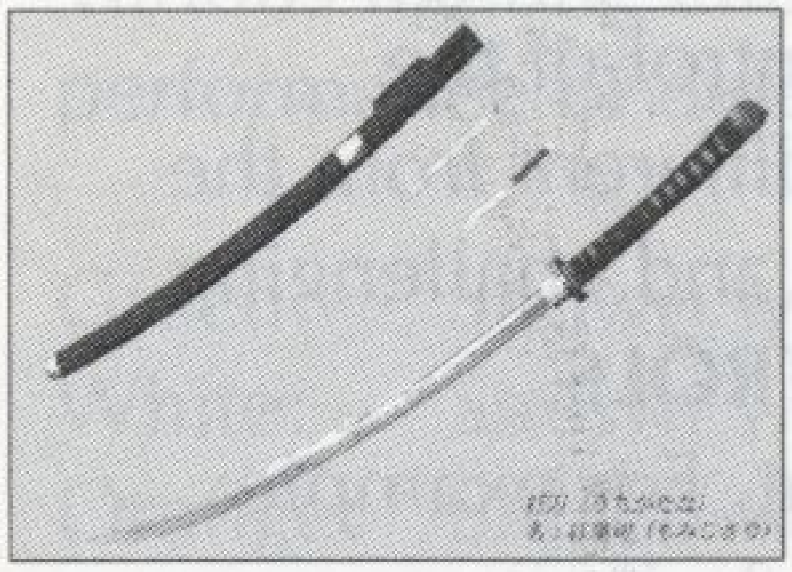
Setting-Up the Link Mode

Make sure to connect each end of the Link cable to the Serial I/O terminals on the back of each PlayStation™ before turning the power on. A separate BUSHIDO BLADE™ disc is needed for each PlayStation™.

Starting the Link Mode

After connecting the Link cable, turn on the PlayStation™. The opening sequence will begin. With each Controller, press the START button to go to the Main Menu. Select LINK MODE and press the ⊗ button. After both players choose their characters and weapons, either player can select the Arena.

KATANA



Total length: 92 cm
Blade length: 69.3 cm
Curvature: 2.1 cm
Weight: 1.5 kg

Features:
Primarily a two-handed weapon, this can also be used less effectively with one hand. The Katana has great range, but is slow when initiating attacks.

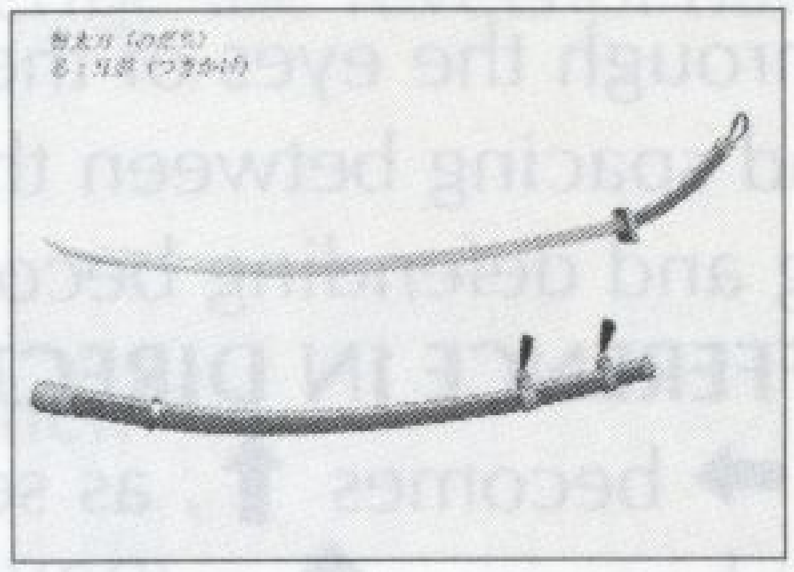
Weapon Commands

From High Stance:
Vertical + Torso Slash △ △

From Normal Stance:
Run and Stab (→+L1) ○
Vertical Upper Attack ← → △
Triple Diagonal Slash ○ ○,→ ○
Sweep Off + Upper Attack ← → ○ △

From Low Stance:
Kawasemi-issen ✕ ○

NODACHI



Total length: 119 cm
Blade length: 93.2 cm
Curvature: 3.9 cm
Weight: 1.9 kg

Features:
Both hands are needed to wield the super-long Nodachi. It covers a large area, but it is slow to begin and finish attacks.

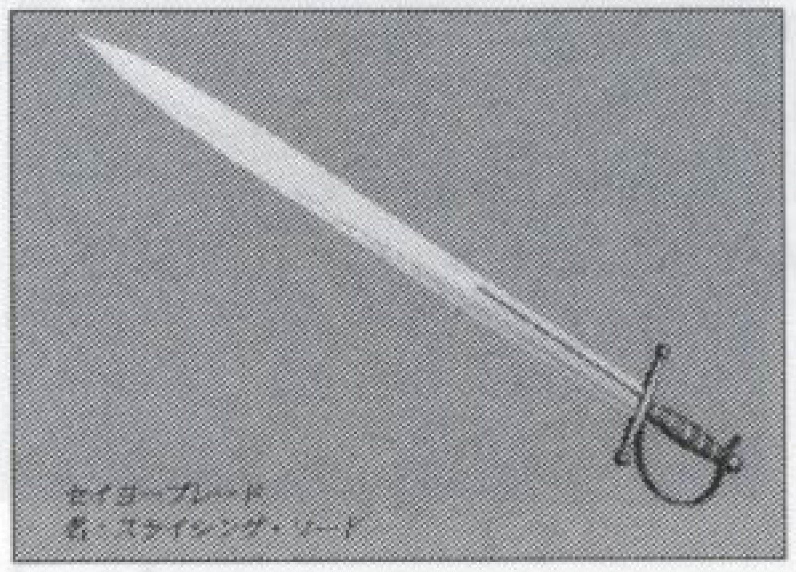
Weapon Commands

From High Stance:
Kokuuzan △ △→ △
Knee Crush + One-hand Hit ✕ △

From Normal Stance:
Vertical Upper Attack ← → △
Tsubame Otoshi ○ ○,→ △

From Low Stance:
Jumping Vertical Slash ← → △
Gyotenzan ✕ △

LONG SWORD



Total length: 79 cm
Blade length: 64 cm
Blade width: 5.2 cm
Weight: 1.4 kg

Features:

Used single-handed, this weapon does not give opponents openings at the beginning or the end of the attacks. Because of its speed, and its substantial length, the Long Sword is particularly good for beginners.

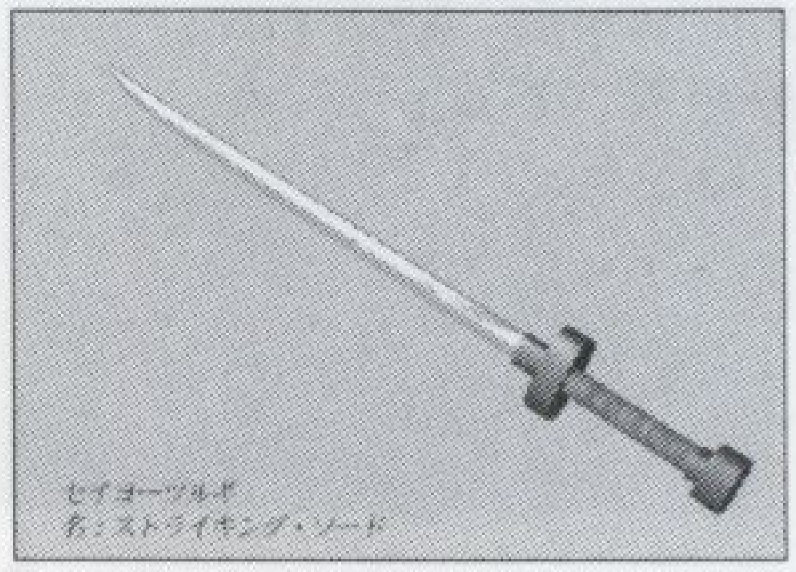
Weapon Commands

From High Stance:
Kitsutsuki ○ ○

From Normal Stance:
Jump in + One-handed Upper Attack ← → △
Jump in + One-handed Stab → ○
Sensu-gaeshi ← →+△ ×

From Low Stance:
Koro ← ○ ○
Shishi Odoshimen × △,△

SABER



Total length: 72 cm
Blade length: 60 cm
Weight: 1.2 kg

Features:

The Saber is a one-handed blade. The shortest weapon, it offers the opponent no openings either at the beginning nor the end of attacks. While it is very fast, this weapon's size makes it defensively weaker than the other weapons.

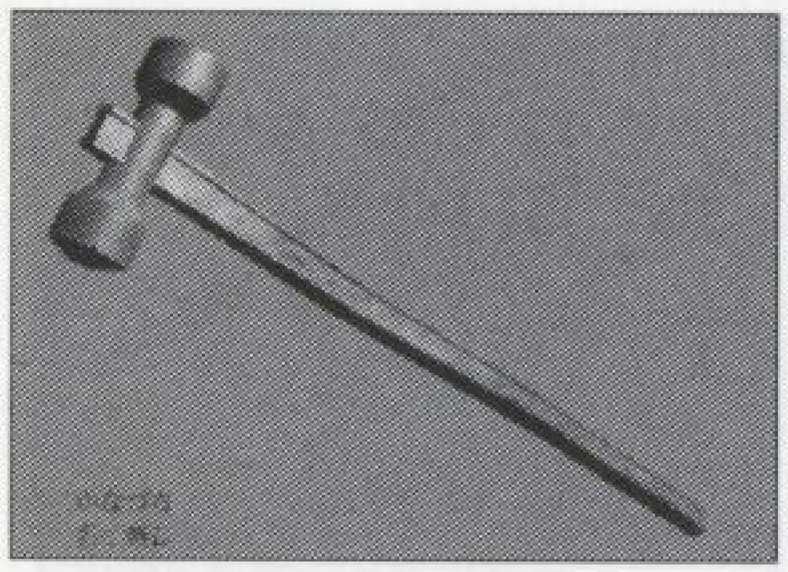
Weapon Commands

From High Stance:
One-handed Vertical + Torso Slash △ ○

From Normal Stance:
Shizuku-ryu × △ ○
Chaotic Slash → → ○
Kannon Slash ○ ○,△

From Low Stance:
Delayed Stab ← ○
Combination Vertical Slash △ △

SLEDGEHAMMER



Total length: 83.5 cm
Weight: 4.5 kg

Features:
The heaviest of all the weapons, the Sledgehammer takes both hands to wield. Very powerful, but also very slow, which makes it a hard weapon to handle.

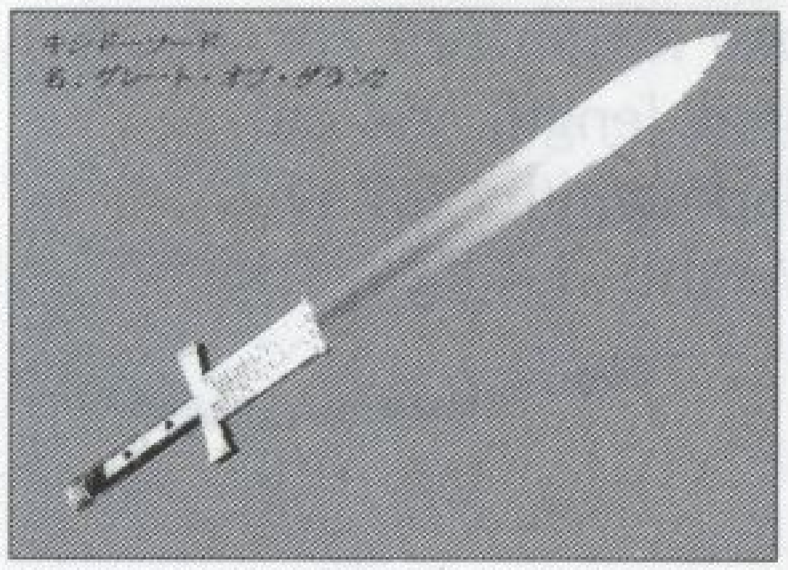
Weapon Commands

From High Stance:
Step in + Upward Smash → → ×
Jump in + Torso Smash ← → ○
Combination Vertical Smash △ △, △, △

From Normal Stance:
Rotation Jump in Vertical Smash ← → △
Diagonal + Vertical Smash ○ △

From Low Stance:
Knee Crush + Vertical Smash × △

BROADSWORD



Total length: 85 cm
Blade length: 65 cm
Blade width: 8.5 cm
Weight: 4.1 kg

Features:
Almost as heavy as the Sledgehammer, the Broadsword demands the use of both hands. The Broadsword does a lot of damage, but is sluggish to start an attack. Not a beginner's weapon.

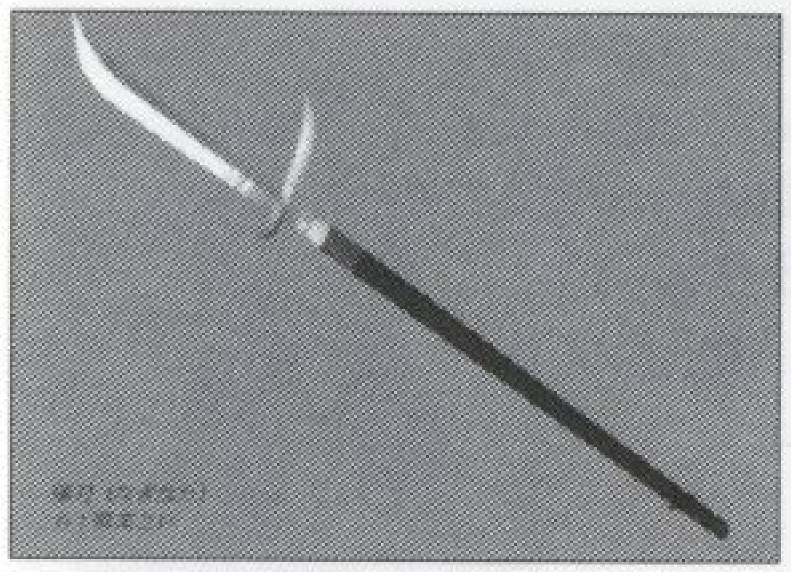
Weapon Commands

From High Stance:
Shirahae ← → ○
Horizontal Double Slashform ○ ○
Knee + Chin Crush → × ×

From Normal Stance:
Rotation Torso Slash ← → ○
Clavical Crush + Horizontal Slash ○ ○

From Low Stance:
Double Head Smash △ △

NAGINATA



Total length: 181 cm
Blade length: 45 cm
Weight: 2.2 kg

Features:

The longest of all the weapons, the time it takes to begin an attack and to draw back makes it very slow. This weapon is particularly effective at keeping an opponent at a distance.

Weapon Commands

From High Stance:

Triple Face Attack	△ △, △

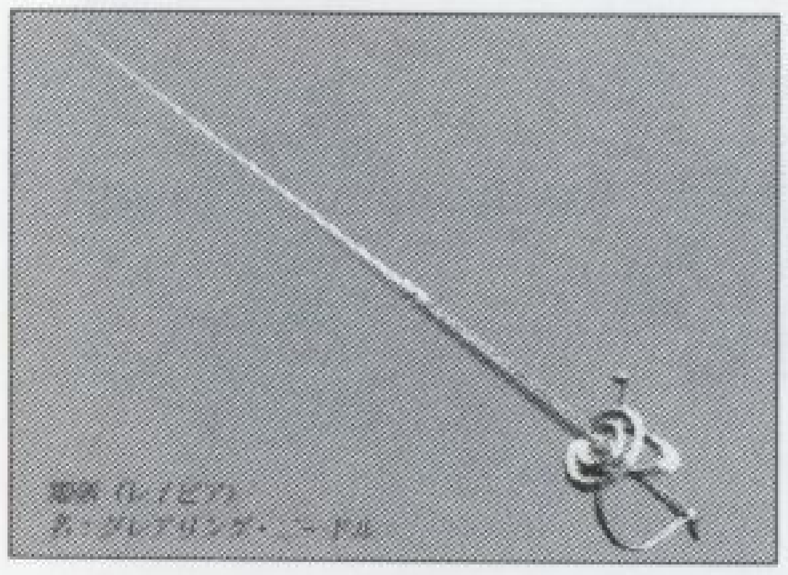
From Normal Stance:

Shira-nui	→ → ○
Clavical Crush + Horizontal Slash	△ ○

From Low Stance:

Reverse Rotation Slash	← ○
Three-way Stab	← △ ○ ×
Benishiden	× ○

RAPIER



Total length: 75 cm
Blade length: 63 cm
Weight: 0.9 kg

Features:

The Rapier is designed for stabbing attacks, as it offers good range in spite of its limited length. However, since it is the lightest of all the weapons, its ability to deflect an opponent's attack is poor.

Weapon Commands

From High Stance:

Suzume chirashi	← ×
Vertical Sweep + Stab	△ ○

From Normal Stance:

Step Right + Face Stab	↓ △
Delayed Stab	← → ○
Sanzugoe	△ ○, △, ○, ○

From Low Stance:

Combination Face Stab	× ○

KANNUKI

Age: 28
Sex: Male
Place of Origin: Ryuku Island, Japan
Height: 91.5 cm
Weight: 90 kg

With a reputation that makes his opponents freeze with fear, Kannuki is the most powerful of the six characters.

Special Attacks

From Normal Stance:

Broadsword Karakannuki	○ ○, △

From Low Stance:

Sledgehammer Spin Blitz	○ ○, ○ ○

Sub-weapon: Tessen (Iron Fan)

Weight:	1.4 kg
Flight distance:	Short
Flight speed:	Fast
Damage power:	Heavy, hard to defend against.

This folding fan made of heavy iron is hard to defend against when thrown from close range.

NOTE: The explanation for these commands is for when the character is on the left side of the screen.

UTSUSEMI

Age: 55
Sex: Male
Place of Origin: Shimane, Japan
Height: 183 cm
Weight: 85 kg

Oldest of the six characters, Utsusemi is a master swordsman. Those who have fought him say it's like trying to fight a simmering heat.

Special Attacks

From High Stance:

Katana Yugekiri	→ → △

From Low Stance:

Nodachi Oborozuki	← → △

Sub-weapon: Kozuka

Weight:	0.08 kg
Flight distance:	Long
Flight speed:	Fast
Damage power:	Light, easy to defend against.

Utsusemi carries this small, versatile throwing knife concealed in his sword sheath.

NOTE: The explanation for these commands is for when the character is on the left side of the screen.

Black Lotus

Age: 36
Sex: Male
Place of Origin: Ireland
Height: 189 cm
Weight: 81 kg

Endowed with a good balance of both power and speed, this Irishman was given his name Black Lotus because his opponents forget the troubles of this world as they die.

Special Attacks

From High Stance:
Katana Sasakezuri → (→ + △) △, ○
From Low Stance:
Rapier Murashigure ○ ○, ○

Sub-weapon: Tanken (Short Sword)

Weight:	0.07 kg
Flight distance:	Very long
Flight speed:	Very fast
Damage power:	Heavy, it's safer to run than defend.

This is a double-bladed sword, shaped like a long knife.

NOTE: The explanation for these commands is for when the character is on the left side of the screen.

Mikado

Age: 22
Sex: Female
Place of Origin: Kyoto, Japan
Height: 166.5 cm
Weight: 59 kg

Originally a shrine maiden, she is called Mikado - a gate for the gods' descent. She is the smallest of the six characters. However, she has a good balance of speed and power.

Special Attacks

From High Stance:
Broadsword Orochi ✕ ✕
From Normal Stance:
Naginata Shiranuigaeshi → → △

Sub-weapon: Aikuchi (Knife)

Weight:	0.4 kg
Flight distance:	Short
Flight speed:	Fast
Damage power:	Fairly heavy Difficult to defend.

This is a short sword with an unusually thick blade. Not only can it deflect an opponent's attacks, but it can also deliver a fatal blow.

NOTE: The explanation for these commands is for when the character is on the left side of the screen.

TATSUMI

Age: 16
Sex: Male
Place of Origin: Hiroshima, Japan
Height: 176 cm
Weight: 65 kg

Tatsumi was not originally a member of the Kage, but became involved with them due to some unknown event that may be uncovered. Don't expect much from him in the way of power, but he has good speed.

Special Attacks
From High Stance:
SaberSenbontoushi ←→ ○○○○○
SledgehammerKusabikuzure → → △

Sub-weapon: None
Tatsumi has no sub-weapon, but can use one if he picks up the sub-weapon of his opponent.

NOTE: The explanation for these commands is for when the character is on the left side of the screen.

RED SHADOW

Age: 25
Sex: Female
Place of Origin: Russia
Height: 179.5 cm
Weight: 69 kg

This Russian ex-Ninja was given her name due to her resemblance to a firefly's dull glow. She is not as strong as she looks, but her past as a Ninja gives her great speed.

Special Attacks
From High Stance:
Saber Yabure Guruma → → → ○
From Normal Stance:
Long Sword Ayame → → ✕

Sub-weapon:Throwing Knife

Weight:	0.5 kg
Flight distance:	Far
Flight speed:	Very fast
Damage power:	Light

This poison coated, iron throwing knife was given to her upon completion of her Ninja training.

NOTE: The explanation for these commands is for when the character is on the left side of the screen.

CREDITS

Sony Computer Entertainment Europe

Producer
Martin Alltimes

Assistant Producer
James Dillon

Marketing Product Manager
Chris Ansell

Manual Editor
Jim Sangster

Manual Designer
Steve O'Neill / Axiom Design

Quality Assurance Manager
Tony Bourne

Assistant QA Manager
Phil Gaskell

QA Supervisors
Mark Pittam, Dave Cleaveley, Dave Bennett

Lead Testers
Mark Young, Dominic Berzins

Testers
Gary Jones, Andy Sim, Dave Baker, Alan Stubbs, Steve Griffiths, John Wilson

Sony Computer Entertainment America

Licensing Manager
Etsuko Kobata

Business Coordinator
Taku Imasaki

Marketing Management
Susan Nourai
David Bamberger

Square Co., Ltd

Executive Producer
Tetsuo Mizuno
Tomoyuki Takechi
Hironobu Sakaguchi
Hisashi Suzuki

Producer
Tetsuhisa Tsuruzono

Lightweight Co., Ltd

Kunihiko Nakata
Yoichi Hayashi
Norimasa Matsuura
Naotaka Ueda
Hiroaki Nakagawa
Masataka Aochi
Naho Kodama
Etsuko Yamada
Tetsuya Okamoto
Kyoko Tange
Tomohiro Maruyama
Takafuni Kagaya
Hiroyoshi Okazaki (Square)

Motion Assist
Tsutomu Mawatari
Haruo Ogura
Hirotsugu Yamamoto
Daisuke Kubota

Sound
Shinji Hosoe (ARIKA)
Ayako Saso (ARIKA)
Takayuki Aihara (ARIKA)

Squaresoft®

Product Development Manager
Michael Baskett

QA Manager
Jon Williams

Customer Service Manager
Rick Thompson

Executive VP Strategic Planning
Yoshihiro Maruyama

VP, Marketing
Jun Iwasaki

Assistant Marketing Associates
Kenji Mimura, Kiomi Murazeki, Kyoko Yamashita

Testers
Andy Hsu, Yoshinobu Matsuo, Stanford Ng, Clayton S. Chan, Vangthonhoua Moua, Seth E. Williams, Fernando Bustamante

Customer Service Numbers

POWERLINE FOR GAME HELP

• **Australia**	02 9878 0533	**1 902 262 662*** *(ITM Calls charged at $1.50 per min. Get parents' OK to call.)
• **Austria**	0450 199 000 500*	**0450 199 000 500*** *(Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8, - - /Min, außerhalb dieser Zeit ös 6, - - /Min.)
• **Belgium**	02 / 502 05 93	**0900 000 00*** *(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)
• **Denmark**	31 23 24 04	**31 23 24 04** *Åben Man-Tors 16.00-19.00*
• **Finland**	(09) 887 331	**Fax (09) 887 33 343**
• **France**	01 40 88 04 88	**08 36 68 22 02*** *(2,23 F la minute)
• **Germany**	0190 578 578*	**0190 578 578*** *(DM 1 , 20/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.)
• **Greece**	(00 301) 6777701	**090 2322 00*** * Χρέωση κλήσης 184 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel
• **Ireland**	(01) 4054022	**1550 13 14 15 (R.O.I. only)*** *(Calls cost per min. 44p off-peak rate, 58p peak rate (inc.VAT)
• **Israel**	03 5706998	**03 5700348** **ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערבי חג** **קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00**

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
For Game Help, please call your local PowerLine number.

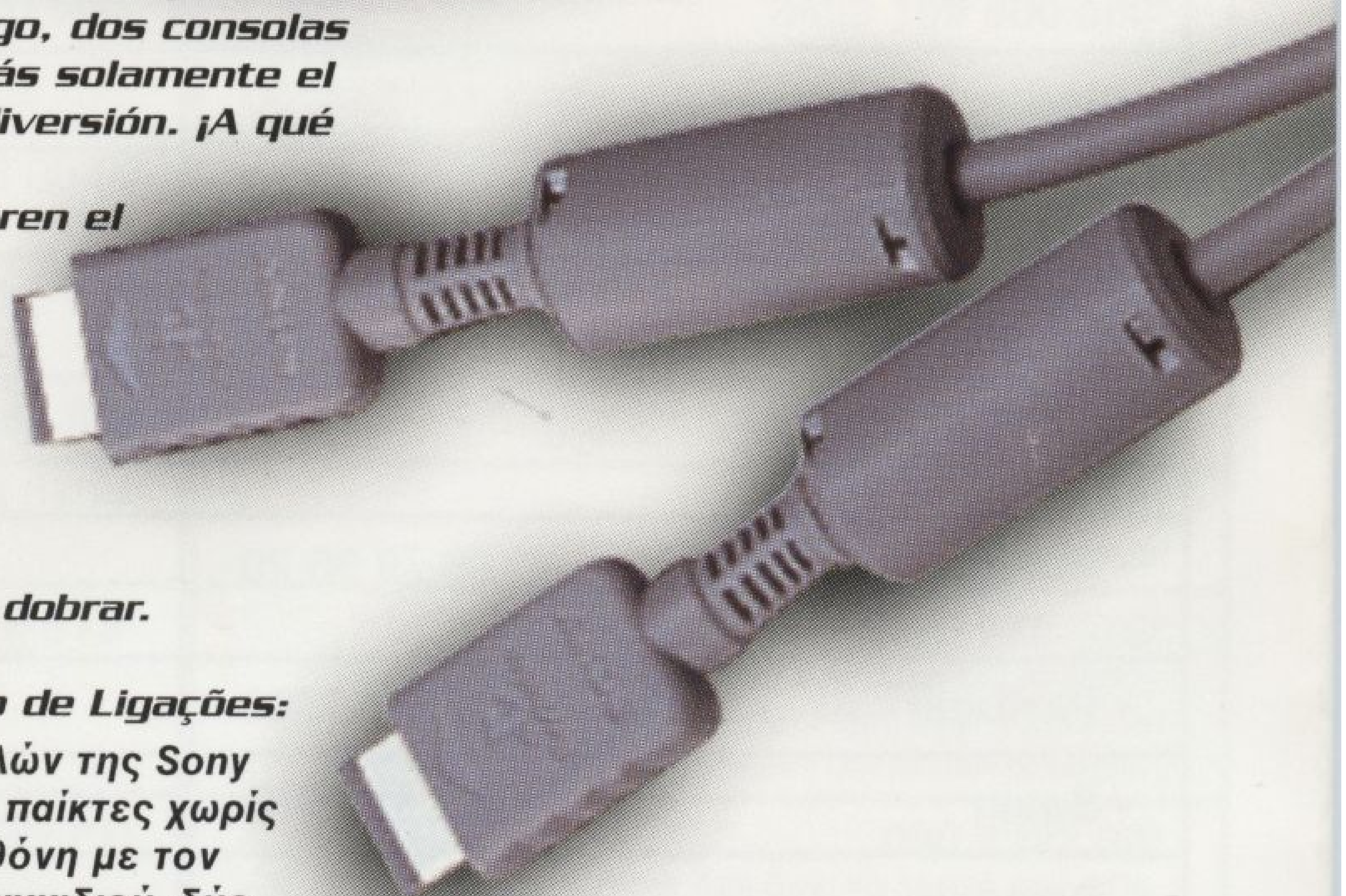
Customer Service Numbers		POWERLINE FOR GAME HELP
• **Italy**	0039 6 33074214	**166 167 168*** **(Il costo della telefonata è di Lire 952+ IVA. al minuto. Centro Servizi – Servizi Vocali - Logi Call)*
• **Malta**	344700	**344700**
• **Netherlands**	0495 544 562	**09 09 9 000 000*** **(0.99 Hfl./ min)*
• **New Zealand**	09 479 7459	**0900 97669*** **(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute).*
• **Norway**	66 79 96 20	**820 15 100*** *Åpen 24 timer NOK *8,75 pr. min.*
• **Portugal**	(01) 318 7306	**(01) 318 7306**
• **Spain**	902 102 102	**902 102 102**
• **Sweden**	08 510 196 00	**0719-310 311*** *Öppet Månd-Frd 17.00-21.00 *5:-/samtal*
• **Switzerland**	052 243 0 555	**157 11 33*** **(Fr. 0.86/Min.)*
• **UK**	0990 99 88 77	**0881 505 505 (incl. NI)*** **Touch Tone activated service. Calls charged at 41p* per minute during daytime, 28p* per minute at other times. (*Correct at May1997). Maximum call cost £2.99. Please seek permission from the bill payer before calling. Service provided by Telecom Potential, P.O. Box 66, Cleveland, BS21 7QX.*

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
For Game Help, please call your local PowerLine number.

Link Cable Καλώδιο σύνδεσης δύο κονσολών
Cabo de Ligação Link Cable

PlayStation

Con el link cable de Sony, podrás jugar en la modalidad de partidas para dos jugadores sin tener que compartir la mitad de la pantalla con tu adversario. Con dos copias del juego, dos consolas PlayStation™ y dos monitores, necesitarás solamente el cable conector para duplicar también la diversión. ¡A qué esperas para conectarte!
No pierdas de vista los juegos que muestren el icono siguiente:



Com um Cabo de Ligações da Sony, tu podes jogar jogos de dois jogadores sem teres de partilhar metade do ecrã com o teu adversário. Com dois exemplares do jogo, duas PlayStations e dois monitores, apenas necessitas de um Cabo de Ligações para te divertires a dobrar. Portanto, trata de te ligares!
Procura outros jogos com o ícone do Cabo de Ligações:

Με ένα καλώδιο σύνδεσης δύο κονσολών της Sony μπορείτε να παίξετε παιχνίδια για δύο παίκτες χωρίς να είστε υποχρεωμένος να μοιραστείτε την οθόνη με τον αντίπαλό σας. Αν έχετε δύο αντίγραφα του παιχνιδιού, δύο κονσόλες PlayStationΣ και δύο οθόνες, το μόνο που χρειάζεστε είναι ένα καλώδιο σύνδεσης δύο κονσολών για διπλές συγκινήσεις. Τι περιμένετε λοιπόν, συνδεθείτε!
Ψάξτε και για άλλα παιχνίδια με το εικονίδιο του Καλωδίου Σύνδεσης Δύο Κονσολών:

With a Link Cable from Sony, you can play two-player games without having to share half the screen with your opponent. With two copies of the game, two PlayStations and two monitors, you only need one Link Cable to have twice as much fun. So get connected!
Look out for other games that display the Link Cable icon:

Link Cable
2 Consoles

www.playstation-europe.com

SCES-00899

"[PlayStation logo]" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. [Sony logo] is a trademark of Sony Corporation.

711719690528